
noticias - analisis - anticipos - informes - opinión
AÑO 2 - Nº 16
Agosto '06
Argentina............0$
Latinoamerica......0$
Europa..............0€
USA..............0U$S
Resto del mundo..0$
GAMING FACTOR
¿A QUIÉN VAN A LLAMAR?
www.GAMING-FACTOR.com.ar
HELLGATE: LONDON
LO NUEVO DE LOS CREADORES DE DIABLO Y DIABLO 2
previews:
TODO LO QUE QUERÍAN SABER SOBRE DARKSTAR ONE; HAZE Y ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS.
reviews:
PORQUE TODOS LO QUERIAN, LOS ESPECTACULARES ANALÍSIS DE TITAN QUEST; DEVIL MAY CRY 3; OUTRUN 2006; PREY; MICROMACHINES V4; ALEXANDER: TOTAL WAR Y MUCHO MÁS
UN IMPRESIONANTE HANDS-ON DE:
SWORD OF THE STARS
UN 4X QUE VA A DAR QUE HABLAR
UN INFORME ESPECIAL SOBRE LINUX GAMING - NUESTRO ENFERMO DE LOS MMO OPINA AL RESPECTO

JUEGO DEL MES



Nadie speraba nada grande últimamente en este genero superpoblado de clones pedorros. Todo parecía indicar que Diablo II sería el rey indiscutido de los Hack&Slash, al menos hasta la salida de Diablo III. Pero Iron Lore nos tenía un regalito bajo la manga, un juego que sin innovar demasiado nos trae mucha alegría representada por hermosos gráficos, geniales sonidos y suficiente violencia como para contentar al gamer moderno. Titan Quest es un gran juego que, una vez más, nos plantea controlar a un héroe antiguo, armado hasta los dientes con brillitos y con un solo objetivo: si se mueve, puede y se va a morir.

INDICE

UN VISTAZO A LA REVISTA QUE TENES EN LA MANO

EDITORIAL

Para los que no sabían, la E3 se ha "cancelado". O, más bien, ha tomado un rumbo totalmente diferente. Ya el año que viene ésta pasará a ser una exposición mucho más chica y cerrada. La idea es hacerla más dedicada a la prensa, donde los desarrolladores y publishers puedan tener un trato más personal con los miembros de la misma (que deberán ser invitados por las empresas que presenten sus productos allí), quienes son el nexo entre las compañías y el público.
Esto es un buen cambio. En los últimos años la E3 se había convertido en un megashow en el cual las empresas gastaban un montón de recursos (valiosos para el desarrollo de los juegos que tanto esperamos) preparando un espectáculo, demos y documentos presentables. Aunque el mayor problema lo tenían las empresas más pequeñas que quedaban opacadas por los grandes gigantes de la industria y quedaban relegadas a un pequeño salón que nadie se molestaba en visitar.
Hasta el día de hoy la necesidad de semejante megashow fue disminuyendo más y más, haciendo que esta venta de espejitos de colores sea totalmente innecesaria.
Sólo nos queda esperar al año que viene para saber qué tal será este nuevo enfoque de la Expo y, al igual que todos los años, Gaming Factor no estará allí... ¿o quién sabe?

Diego Beltrami - Jefe de redacción

STAFF



Jefe de redacción
Diego Beltrami

Asistente de redacción
Luciana Decristófaro

Corrección
Federico Mendez
Marcos Navarro
Ricardo Beux

Diseño y diagramación
Diego Beltrami

Staff Gaming Factor
Santiago Platero
Leandro Dias
Matías Sica
Maximiliano Nicoletti
Walter Chacón
Diego Bortman
Matías Leder
Juan Marcos Victorio
Alejandro Parisi
Facundo Szraka

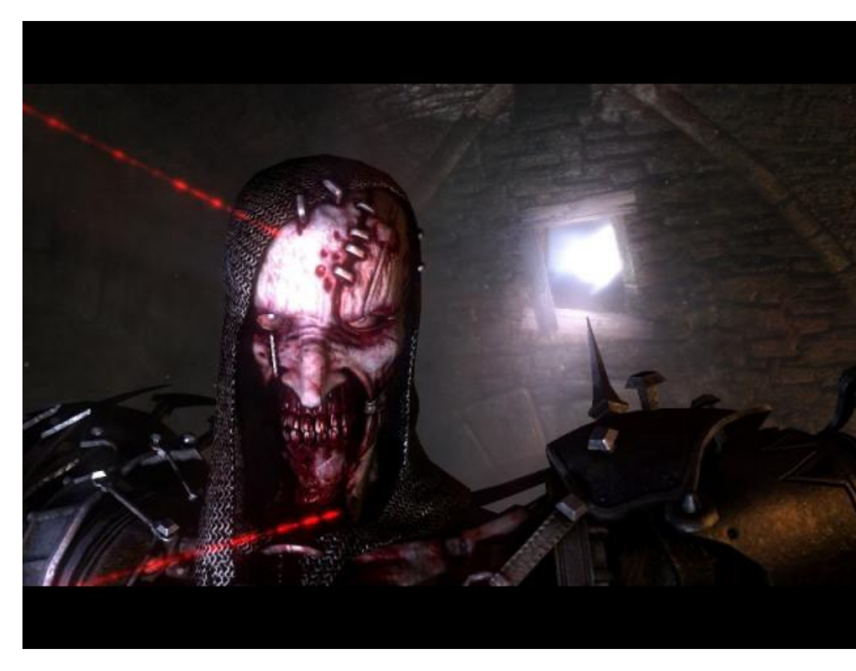
Colaboradores
Martín Petersen Frers
Mariano Martinez
Federico Gaule
Roberto Venero
Daniel Falcón
Darío Sardella
Manuel Cajide Maidana
Gustavo Sanchez

Asador
Julian Cantarelli

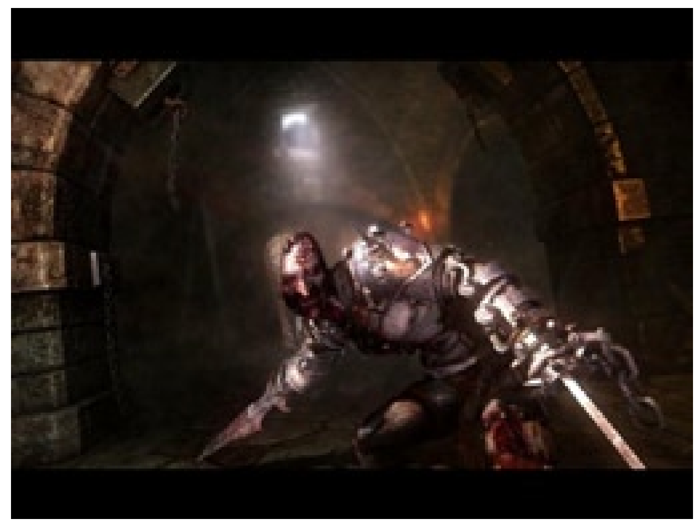
Contacto
prensa@gaming-factor.com.ar
correo@gaming-factor.com.ar

LA VUELTA DE CLIVE BARKER

Después del excelente Undying (que por esas raras cosas del destino fue un fracaso comercial) y tras la cancelación del proyecto llamado Demonik con la compañía Majesco, uno de los grandes maestros del terror vuelve al ruedo de la mano de Codemasters. El titulo en cuestión se llama Jericho y será un juego de acción con altas dosis de horror y ambientaciones siniestras, de esas que tanto caracterizan al maestro. La historia a grandes rasgos dice que en medio de un desolado desierto se levanta una ciudad, donde en su interior yace la forma del mal que busca destruir a la humanidad. Un equipo de fuerzas especiales es llevado para combatir a todos los bichos fuleros que se encuentren en el corazón de la ciudad y acabar con la amenaza. Se espera para el 2007 para PC y consolas de próxima generación.







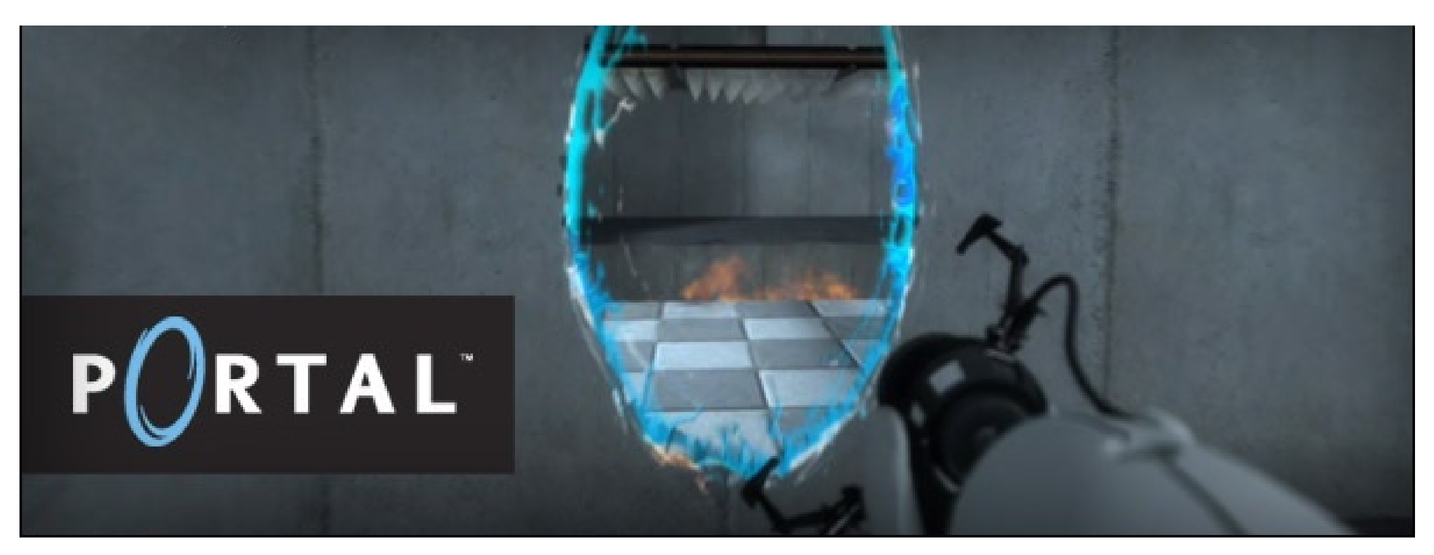
CONDUCIENDO A MRS. UBISOFT



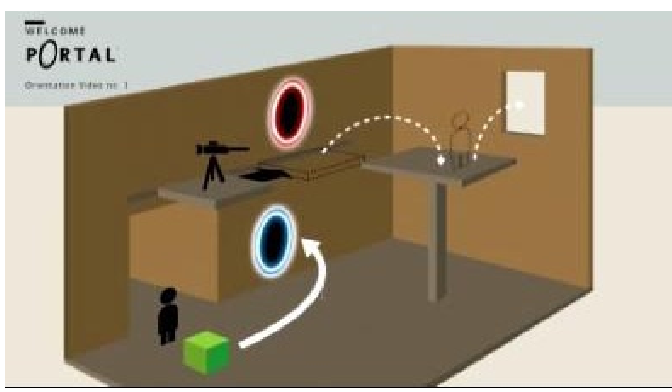
Ubisoft comprole a Atari la licencia de conducir y los derechos de la franquicia “Driver”. Atari está vendiendo muchas de sus marcas y Ubisoft está agrandando su catálogo, y como buenos compatriotas, se ayudan entre ellos. Aunque antigua, esta franquicia sigue vendiendo, y el fruto de los próximos 3 meses seguirá yendo a las arcas de Atari. Se espera que Ubisoft saque arando un nuevo título que aumente la gloría y disminuya la pena para Driver.



LAS SORPRESAS DE EPISODIO 2



Son tantas las cosas anunciadas por Valve que ni sabemos por dónde empezar. Bueno, en realidad sí sabemos por dónde empezar. Anunciaron que Half Life: Ep. 2 va a salir simultáneamente para Xbox 360, PS3 y PC; y que cuya versión para consolas va a traer también Half Life junto con el Episode 1, según las palabras de Gabe Newell (fundador de Valve) “para tener toda la experiencia Half Life junta’”. Pero para nosotros esto mucho no importa, lo verdaderamente interesante viene a continuación. Junto a Ep.2 llegará Portal. ¿Qué es? Es un FPS situado en el universo del HL donde estaremos equipados con una poderosa arma que nos permitirá crear portales. De esta manera podremos atravesar paredes para ir a otras habitaciones, transportar objetos de un lado a otro, hacerle caer cosas en la cabeza a nuestros enemigos y un sinfín de cosas limitadas sólo a nuestra habilidad. Por la red está circulando un video in-game que muestra su poderío. Realmente alucinante y es una



bocanada de aire fresco para el género. Pero esto no es todo. Después del anuncio hecho hace aproximadamente cinco años, finalmente Team Fortress 2 verá la luz del día. Pero la verá de otro modo. Con un estilo renovado, con un aire “cartoon” y muchos efectos de luces, brillos y esas cosas que tanto le gusta a la industria poner ahora. Llegará también al mismo tiempo que Ep. 2 y, según las propias palabras de Newell, “va a ser el juego multiplayer con mejores gráficos y la mejor jugabilidad del mercado”. Volviendo a Ep. 2, se dejó saber que otra vez estaremos rondando por los alrededores de City 17, donde nos esperan nuevas armas, enemigos y un renovado sistema de física a cargo de Gray Horsfield, persona que trabajó en escenas de destrucción en películas como King Kong y El señor de los anillos. Si bien no hay fecha asegurada, se espera que HL: Ep. 2 llegue en navidades junto al aluvión de novedades.



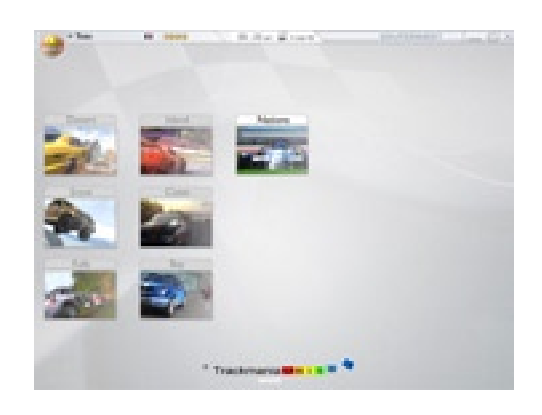




TRACKMANIA MENJUNJE

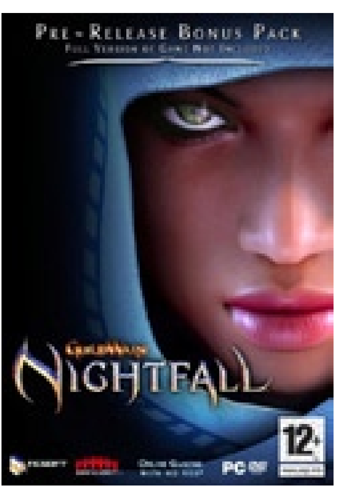


Nadeo anunció un nuevo título para la serie Trackmania, en este caso Trackmania United. Este será el juego definitivo, recopilando todos los anteriores y sus agregados, combinándolos en una masa de placer lúdico con fuertes cimientos en su comunidad. Ahora las pistas creadas por usuarios serán puntuadas por otros, se harán competencias en las mismas, etc. Diversión, sensaciones extremas y carreras, unidas bajo un solo título. Agreguen nuevas herramientas para crear secuencias cinemáticas, pintar los autos y un poco de azafrán y tendrán un brillante puchero de autos, con más de 10 vitaminas y 100 octanos. El tiempo dirá si aparte de nutritivo es tan sabroso como los demás.





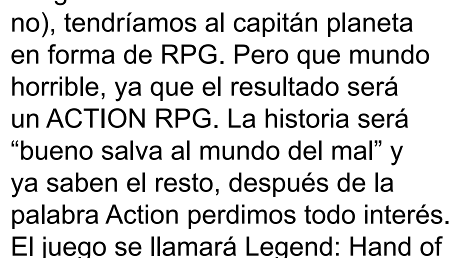
GUILD WARS: NIGHTFALL MUY CERCA



Satisfechos se encontrarán los poseedores de Guild Wars, al saber que su nueva expansión, “Nightfall”, está en estado beta y a punto de salir a la venta. Sus puntos fuertes serán, entre otras cosas, sus dos nuevos personajes elegibles. Primero, tenemos a los Paragons, devotos emisarios de los mismísimos dioses que se especializan en el uso de lanzas arrojadizas y escudo, sin olvidar su capacidad de utilizar cánticos sagrados que aumentarán la moral de aquellos quienes los rodean. Por otra parte, tenemos a los Dervishs, fuertes guerreros caracterizados por blandir guadañas y su interminable sed de sangre. Estos, podrán atacar a más de un enemigo a la vez y, los más veteranos, serán capaces de transformarse en poderosos semi-dioses que caminarán por las tierras de este mundo persistente que ya tiene atrapado a más de uno.

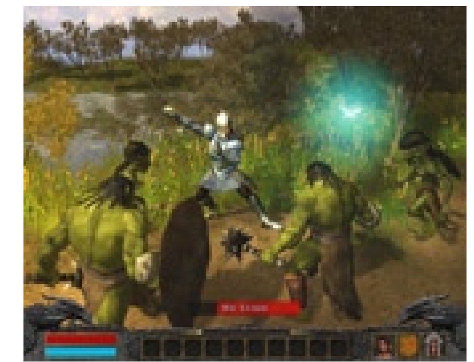


LA MANO DE GENTE GROSA



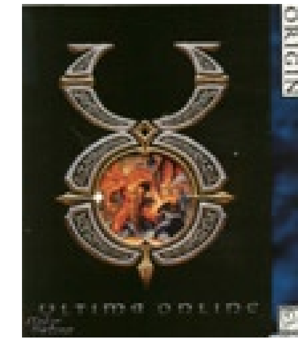


Si juntáramos a Susan O’Connor (una grosa escritora en EEUU, reconocida por Gears of War), al artista de Hollywood Paul Campion (Lord of the Rings) y al director creativo Andreas Adamek (¿Gianna Sister’s le suena a alguien? A mi no), tendríamos al capitán planeta en forma de RPG. Pero que mundo horrible, ya que el resultado será un ACTION RPG. La historia será “bueno salva al mundo del mal” y ya saben el resto, después de la palabra Action perdimos todo interés. El juego se llamará Legend: Hand of God, lo desarrolla Master Creating y será distribuida por ANACONDA. Todo dicho, ¡lárguense!





EA, YO VIACÉ UN CORRÁ



Electronic Arts eliminó definitivamente 15 trillones de “oro” del juego Ultima Online y banneó 180 cuentas relacionadas con ese dinero sucio. El dinero virtual estaba almacenado en cheques virtuales que en su momento fueron pensados para valores de un millon de “oro”, pero se encontraron cheques de valor muy superior. Los vulgarmente conocidos como “farmers” juntaban mucho oro, los guardaban en estos cheques virtuales y después los vendian en Internet a un valor de entre uno y 3 dolares por cada millon de oro. Se estima que el valor en mercado de estos 15 trillones de oro sería de entre 15 y 60 millones de dolares. Después se preguntan porqué hay tanta gente haciendo esto.



Fechas de salida

Age of Empires III: The WarChiefs	Q4 2006
Bad Day L.A.	29/08/2006
Battlefield 2142	10/10/2006
Broken Sword: The Angel of Death	Q3 2006
Brothers In Arms Hell’s Highway	Q1 2007
Call of Juarez	05/09/2006
CellFactor: Revolution	Diciembre 2006
Company of Heroes	11/09/2006
Crysis	Q4 2006
Dark Messiah of Might and Magic	Octubre 2006
DarkStar One	14/08/2006
Duke Nukem Forever	¿Cómo?
El Matador	19/09/2006
F.E.A.R. Extraction Point	Q4 2006
Family Guy	Q4 2006
FIFA Soccer 07	03/10/2006
Gothic 3	Septiembre 2006
Half-Life 2: Episode Two	Q4 2006
Haze	Q1 2007
Hellgate: London	Octubre 2006
Jaws Unleashed	15/08/2006
Joint Task Force	05/09/2006
LEGO Star Wars II: The Original Trilogy	12/09/2006
Mage Knight Apocalypse	Q3 2007
Marvel: Ultimate Alliance	Q4 2006
Medieval 2: Total War	Noviembre 2006
Need for Speed Carbon	Septiembre 2006
Neverwinter Nights 2	17/10/2006
Origin of the Species	06/09/2006
Postal 3	Q1 2008
Reservoir Dogs	10/10/2006
Scarface: The World Is Yours	Octubre 2006
Spore	Q1 2007
Star Trek: Legacy	Q4 2006
Star Wars: Empire at War: Forces of Corruption	16/10/2006
Superman Returns: The Videogame	Q4 2006
Supreme Commander	Q1 2007
Sword of the Stars	22/08/2006
Tabula Rasa	Q4 2006
The Witcher	Q1 2007
TimeShift	Septiembre 2006
Tom Clancy’s Splinter Cell Double Agent	Septiembre 2006
Transformers (working title)	2007
Warhammer: 40,000: Dawn of War: Dark Crusade	Q4 2006
Warhammer: Mark of Chaos	Q4 2006
World in Conflict	Q2 2007

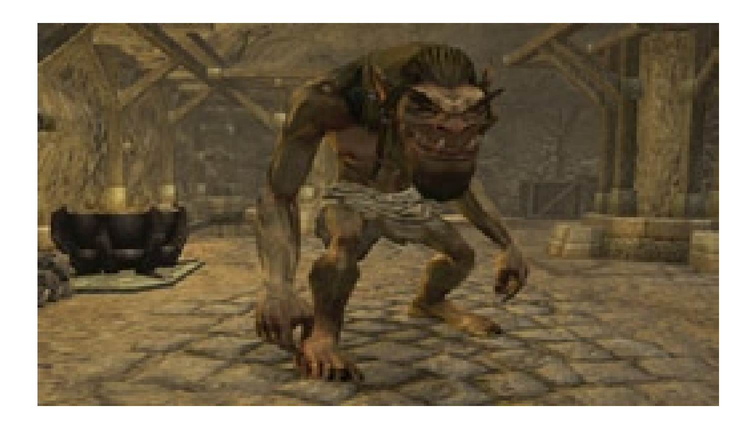
Referencias:
TBA (To Be Anounced): Todavía por anunciar.
Q#: Indica el cuatrimestre del año

RETRASOS VARIOS





Enemy Territory: Quake Wars, un juego multiplayer al mejor estilo Battlefield que nos sitúa en el universo creado por id Software, se retrasa. Cuando se suponía que iba a salir a fines de este año, los responsables del proyecto informan una nueva fecha de salida: "When it's done". A esperar indefinidamente si queremos derrotar a los Stroggs y prevenir la destrucción de la humanidad otra vez, ahora por la net.



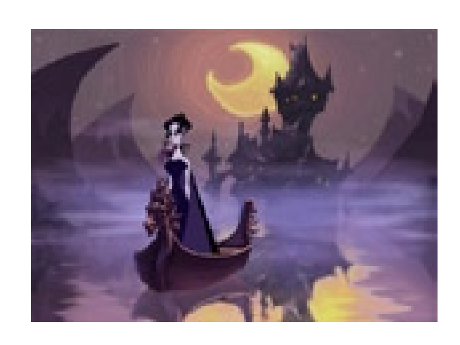
Hace mucho mucho tiempo en el número 4 de GF, había una new sobre el anuncio de un juego llamado Loki. Para el que no la recuerda, el juego consiste en un RPG en el que podemos elegir entre 4 clases para acudir a los mandatos de los dioses que adoramos y luchar contra el dios Seth que amenaza el mundo, cruzando lugares reales en situaciones claves (como el asedio a Troya) mientras bajamos muchos monstruos de todo tipo. Volviendo al presente, todo sigue igual, pero en vez de Septiembre el juego sale en el cuarto trimestre de este año. Oh, el hermoso arte de alargar estas noticias...

Y Por último tenemos el restraso de Neverwinter Nights 2, pero no teman compañeros, el retraso es pequeño y se debe (según comentó la gente de Atari) a que quieren aprovechar un mes más para terminar de pulir y perfeccionar el modo single y multiplayer. Catalogaron este pequeño tiempo extra como invaluable, para entregar un título que sobrepase las expectativas de los fanáticos. De este modo el lanzamiento global se espera para el día 20 de Octubre de este año.

A PUBLISHER STORY

A Vampyre Story. No, no hablo de nuestra vieja y desastrosa partida de Rol de papel, sino de la nueva aventura point-and-clic de Bill Tiller. La novedad es que su empresa -Autumn Moon Entertainment- consiguió una distribuidora de Hamburgo llamada Crimson Cow. Para el que desconozca, la historia trata sobre Mona De Lafitte, una cantante de opera que fue mordida y transformada en esclava por un vampiro llamado Shrowdy von Kiefer. Por suerte el esclavista es destruido y ahora ella posee la libertad de cumplir su sueño: cantar opera en París. Aunque para eso tendrá que sortear diversos obstáculos, en los que se incluye convivir con sus poderes. ¿Fecha? No, gracias.



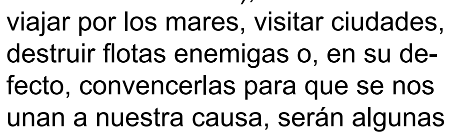


DEL CABLE A LOS JUEGOS



Niños de todo el mundo tienen el cerebro lavado por Cartoon Network. No es algo del todo malo, ya que es mejor que estén quietitos mirando la tele antes que al lado molestando para que los dejemos jugar Mu Online o una cosa de esas. Pero parece que CN los va a "persuadir" para que también nos quiten la máquina por muchas horas ¿Como? Con un MMO. La empresa Grigon Entertainment (Seal Online) se encargará del desarrollo y sólo revelaron que se podrán elegir personajes de Foster's Home for Imaginary Friends, Ben 10 y Codename: Kids Next Door. Año de salida: 2008.

EAST INDIA COMPANY



Encore Games, una nueva compañía wannabe que desea abrirse paso entre los grandes de los fichines, se encuentra produciendo "East India Company", un juego de piratas muy parecido al "Pirates!". Elegir cuáles serán nuestros accionares (optar por la paz o la violencia), trabajos (podremos ser mercaderes, piratas o leales soldados a Gran Bretaña), viajar por los mares, visitar ciudades, destruir flotas enemigas o, en su defecto, convencerlas para que se nos unan a nuestra causa, serán algunas de la gran cantidad de opciones que poseerá este proyecto. Actualmente sin distribuidor, será lanzado a la venta, recién, en el 2008.





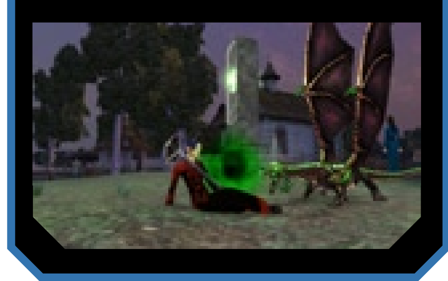
MÁS SPELLFORCE 2

SpellForce 2, un juego que consiguió un alto puntaje en las reviews -Un más que modesto 88% en GF Nº 14-, tendrá su primera expansión denominada "SpellForce 2: Dragon Storm"'. JoWooD, la empresa encargada de desarrollarlo nos cuenta de que trata: Los portales que conectan las diferentes tierras se están debilitando y depende de nuestro héroe encontrar la forma de fortalecerlos para evitar quedar varados por siempre, salvando el día otra vez más. De yapa, investigaremos más sobre los antepasados del protagonista, los dragones. Basta esperar hasta el comienzo del verano para poder continuar la emocionante y original aventura con nuestro híbrido dragón-humano.



DARK AGE OF COMPILADOS

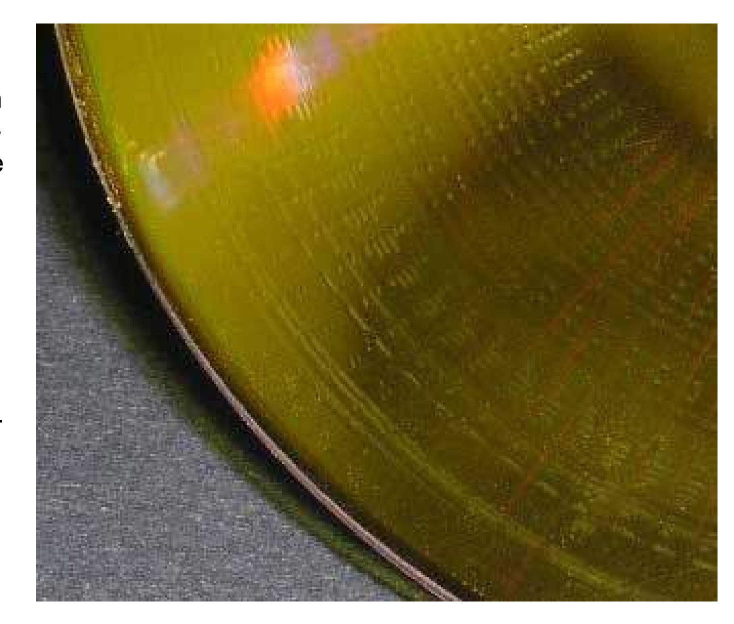
Para celebrar los cinco años desde su lanzamiento, Mythic Entertainment se prepara a lanzar un pack con todas las expansiones oficiales -que son 6- del MMORPG "Dark Age of Camelot". Y como si esto fuera poco, si se dirigen a su página principal (http://www.darkageofcamelot.com/) y se registran, pueden ganar una copia gratis de la séptima expansión por salir, participar de la beta del mismo y ganar objetos grosos en el juego.



HITACHI MAXELL ANUNCIA DISCOS HOLOGRÁFICOS



Los primeros discos serán lanzados al mercado en el mes de noviembre o diciembre de este año.
En esta primera generación, cada disco tendrá una capacidad de 300GB, mientras que para sus siguientes generaciones se estima que habrá un disco con capacidad de 800GB que será lanzado en 2008, y un disco con capacidad de 1.6TB para 2010.





La información pasará de ser copiada en 2d a 3d, en un material que tendrá 1.5mm de espesor.

Cada disco tendrá un costo de 120US$ a 180US$, mientras que el costo de una copiadora para este tipo de discos ronda los 15.000US$

Para llegar más rápido al mercado masivo, Hitachi Maxell tiene planeado sacar al mercado una opción más barata de 75GB o 100GB que tendrá el tamaño físico de una estampilla postal.

Una ultima opción será llamada stacked volumetric optical disc (SVOD), diez discos de 9.4GB de capacidad, apilados uno arriba de otro, cada uno con un espesor de 92 micrómetros, 1/13 del espesor de un DVD.

AMD Y ATI, UN SOLO CORAZÓN

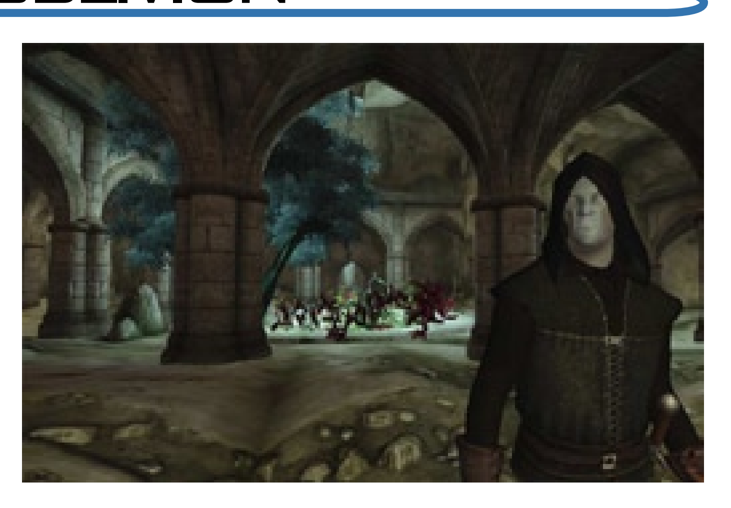


La fusión podría concretarse completamente a fines de 2006, todo depende de los accionistas de ATI, la corte y las entidades reguladoras.
Un movimiento sumamente importante, con el cual seguramente podrán obtener un gran éxito, o un completo fracaso.
Esto es lo único en concreto que hay hasta el momento, el resto son rumores y especulaciones.
En un futuro podríamos encontrarnos con un CPU-GPU integrado en un solo núcleo, o un CPU-GPU integrado a nivel de sistema. En cualquiera de estos dos casos, se compartiría la memoria RAM del sistema.
En el caso de la integración a nivel de sistema, estaría dado por medio de un motherboard con dos zócalos, uno para el CPU y otro para el GPU.
Otros puntos a tener en cuenta:
AMD y ATI no proporcionarán más chipsets a Intel.
La relación entre AMD y NVIDIA no sufrirá cambios.
ATI seguirá fabricando sus productos por uno o dos años más.



OTRO ADD-ON PARA OBLIVION

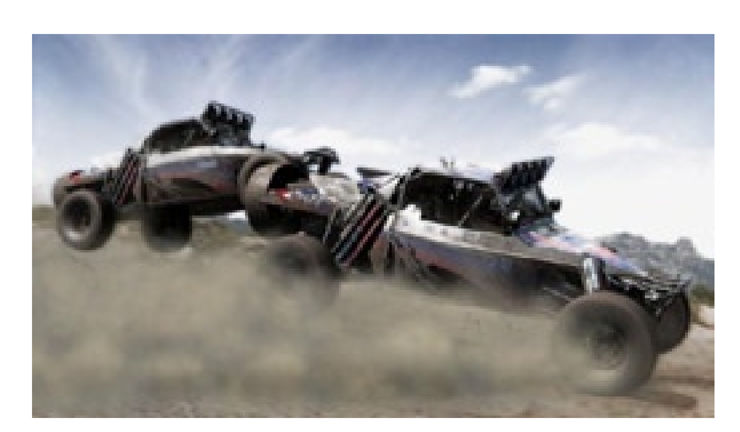
Y parece que hay Oblivion para largo rato. Los modders están a full (ya hay miles de adiciones para el juego en el foro de Bethesda) y los desarrolladores quieren más... guita. Le toca el turno al recién lanzado "The Vile Lair" que agrega un nuevo refugio pensado especialmente para los vampiros. En él, podremos descansar en paz, rezar al malevo dios Sithis, contratar a otros sedientos de sangre como nosotros para hacer el trabajo sucio, tener nuestro propio "ganado" y muchas cosas. Si nos apetece y estamos podridos de no poder ver la luz del día y no deseamos hacer la tediosa quest para conseguir la cura, tendremos una fuente que purgará nuestro vampirismo de forma muy fácil. El sueño de todo vampiro.



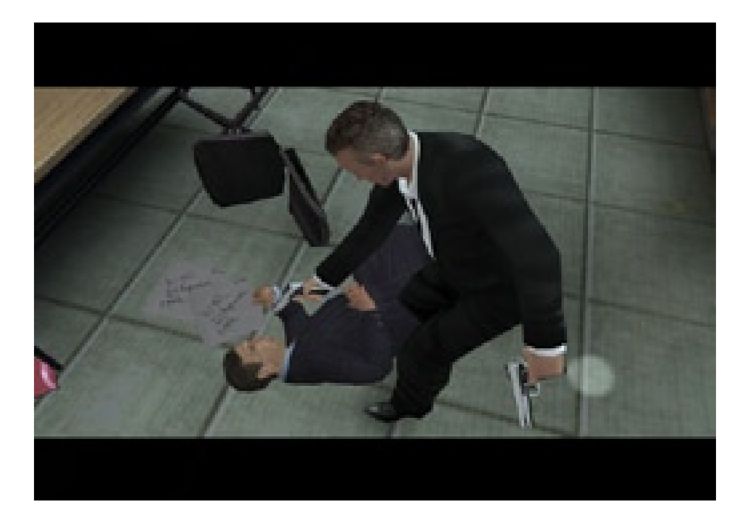
COLIN MCRAE OFF-ROAD

Colin McRae Off-road se revela como el nuevo título de la nueva generación para la licencia de juegos de Rally: DIRT. Colin McRae Off-road está preparado para ser la más diversa y extenuante experiencia Offroad, con eventos en pavimento, tierra y barro por todo el mundo. Los eventos incluirán una serie de carreras punto a punto y llevarán a los jugadores más allá que nunca. Corre con los pesos pesados de más de 850 caballos de fuerza, dobla a altas velocidades sobre la piedra suelta y en las curvas ciegas de los eventos Hill Climb. Las doce millas del mundialmente famoso Pikes Peak también están incluidas, con más de 150 curvas para atravesar las montañas rocosas del Colorado.
O... ¿qué tal carreras con múltiples contrincantes con los camiones estilo Dakar o las superpoderosas 4x4 en el más duro desierto del mundo? Sin mencionar los eventos Rally Cross; cambiar entre manejo de pista y tierra es cosa común, al igual que la intensa competición, donde manejar rápido y chocar con los contrincantes son cosas inevitables.





RESERVOIR DOGS CENSURADO



Así es. En el lejano país australiano se dan el gusto, cada tanto (y más seguido), de prohibir la distribución de ciertos títulos en sus tierras. El film de culto del afamado Quentin Tarantino no quedó fuera de esta lamentable lista negra por lo que los australianos se quedaron sin Reservoir Dogs. ¿La razón? La Office of Film and Literature Classification no contiene una clasificación para un juego cargado de tanta violencia, por lo que se optó por simplemente censurarlo.



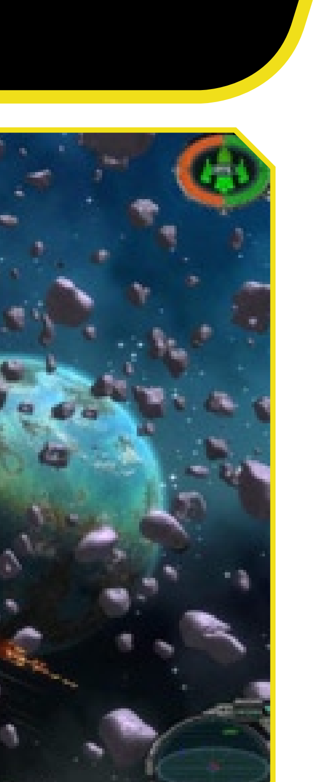
FICHA TÉCNICA
•Fecha de salida: 14 de Agosto
•Demo: Disponible
•Género: Acción/Arcade
•Compañía: Ascaron
•Distribución: CDV

Darkstar One

POR Facundo Szraka

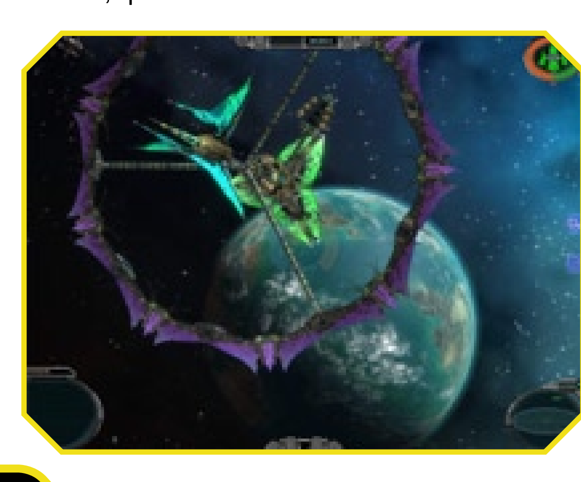
EL CHOSEN DARK

El espacio. Estrategia. Simulación. Bichos fuleros. Tiros. ¿Qué más necesitan para pasar un buen rato frente al monitor? Si todo esto está bien combinado, perderemos nuestro devaluado tiempo jugando sin parar. Si, en cambio, resulta ser una bazofia, no quedará más remedio que revolearlo al tacho de basura. Para ir desmenuzando qué nos espera el mes que viene, les traigo esta preview hecha con todo mi amor para ustedes. Estoy sensible, ¿y qué?



CONTAME ALGO

La historia reza que en un universo lejano, muy lejano, goza de una frágil tranquilidad entre las distintas razas que la habitan. Muchos siglos han pasado desde la última guerra galáctica, donde el Gran Consejo intenta mediar entre las distintas disputas y recelos que surgen entre ellos, sin tener demasiado éxito. Por ello, con el surgimiento de un grupo de rebeldes llamados "Thul" se va todo al tacho. Los distintos gobiernos empiezan a cruzar acusaciones de los crueles ataques y no tarda en estallar nuevamente el conflicto. Nuestro protagonista, un joven piloto de nombre Kayron Jarvis se ve involucrado en medio del embrollo. En ello descubrirá el por qué del asesinato de su padre y la conexión con la extraña tecnología instalada en la nave Darkstar One (DSO a partir de ahora, porque así lo ordeno). Por demás, quedará involucrado en la sucesión de hechos que cambian a cada instante de forma inesperada. A grandes rasgos, ésta es la historia que nos presenta la compañía alemana Ascaron y que reza en la introducción del título.



EN EL ESPACIO NADIE TE ESCUCHA JUGAR

DSO es un FPS (Firts Person Shooter para los despistados), pero en vez de ir correteando a lo loco con el arma en la mano, lo haremos desde nuestra preciada nave. Aunque habrá momentos donde pasaremos a una vista en tercera persona, estos serán los menos. La forma de desarrollo de la historia y la estructura de juego es descentralizada. Para no marearlos, es como sucede en el famoso Grand Thef Auto. Si bien hay una historia principal (con unos cincuenta minutos de cinemática para contarla) somos libres de poder elegir las misiones que queramos desarrollar. A medida que avancemos en nuestra aventura, podremos visitar distintos planetas y veremos las distintas razas que lo conforman. Según lo comentado, habrá más de 400 de ellas con la promesa que de habrá miles de lugares para visitar, como estaciones espaciales, cargueros, extrañas formas de vida, piratas, más naves -amistosas y no tanto - y esas cosas que uno encuentra cuando navega por el espacio. El chiche que manejaremos fue heredado de nuestro difunto padre. Tendremos a lo largo de nuestra travesía más de 200 ítems que podremos usar para mejorar distintos aspectos de ella, como por ejemplo las torretas, minas, robots, escudos, generadoras de propulsión y a un montón de chucherías más que dispongamos a bordo. Dentro de la DSO se esconde el secreto de por qué el padre de Kayron pasó a mejor vida. Una extraña tecnología alienígena yace en su interior y por esas casualidades del destino, al prota se le da por usarla. Pero, ¿qué hace a esta tecnología tan especial? La posibilidad de acoplar diversos artefactos de antaño, poder cambiar y modular su forma de acuerdo a la necesidad y preferencia del piloto. Por tanto, puede pasar de ser un Caza a un Carguero espacial.



• No hay nada como la psicodelia espacial •

Las posibilidades sólo las limita la imaginación de quien la manipule. Hay tres áreas disponibles para la mejora en la nave. La primera de ellas se ubica por debajo de las alas de vuelo, donde podremos optimizar el armamento, el combustible y la versatilidad de manejo. Otra área de mejora se encuentra en el casco superior, donde podremos mejorar su estabilidad. Y por último tenemos el sector de la propulsión, donde podremos darle más potencia de aceleración y velocidad. Hasta puede hacer que nuestra nave se camufle.

LOS QUE HABITAN LA GALAXIA

En un principio habrá seis razas distintas en el título, a saber: Terrans, Mortok, Raptor, Oc'to, Arrack y Thul, aunque sólo podremos hablar de dos de ellas, ya que no liberaron más información al respecto. Vamos a comenzar con los Terrans: su origen se remonta a la madre Tierra, donde actuaban de forma pacifica y diplomática. Su forma de colonización era más sutil y sencilla. Mediante la imposición cultural fueron haciéndose de una gran parte del espacio pero, como no podía ser de otra manera, acabó por ser corrupta y violenta. Por esas extrañas cosas del destino, decidieron que eran superiores a las demás razas y que su planeta originario era el centro de la perfección del Universo (casi nada). Como siempre hay algunos que llevan la contra, aparecen los Thul, grupo minoritario que profesa el uso y abuso de la nanotecnología en el cuerpo para mejorar continuamente. Estos muchachos locos se separaron de los Terrans y huyeron, lo que dio pie a pelearse con las demás razas y derivar en una gran guerra. A los Terrans no les fue nada bien y tuvieron que volver a lo que mejor sabían hacer, o sea, la diplomacia. De esta manera firman un acuerdo entre las más potentes fracciones para establecer un equilibrio neutro entre ellas. Aunque no pueden con su genio y vuelven a echar a los Thul. La otra raza de la que hablaremos son los Mortok. Estos son los que tienen aguante. Seres nacidos bajo el Dios Xorom en el planeta Mor, están signados únicamente para la luchar y la guerra. Ávidos de sangre y violencia, se aventuran en el espacio en busca de nuevos oponentes (se cansaron de pelear entre ellos). Pero como apenas tenían técnicas y carecían de diplomacia, fueron invadidos y esclavizados por la raza Raptor (unos lagartos bastante desagradables). Hasta que Avarron, un trabajador minero, comenzara una revolución que llevara de vuelta la paz en Mor. Pero solo quince años después -con la frágil convivencia de sus habitantes-, el nuevo líder es asesinado y los Mortok se lanzan otra vez a la conquista de nuevos planetas.



LA PUNTADA FINAL

Según lo comentado, hay dos puntos donde DSO puede flaquear. Uno de ellos es la ausencia total de algún modo Multiplayer. Afirmaron que de momento no lo tienen planeado y el argumento dado es que "chocaría de frente con las misiones Singleplayer". Mucho no me lo creo. Otro punto en contra es la imposibilidad de guardas la partida en todo momento. Sólo lo podremos hacer cuando visitemos estaciones espaciales. En las misiones más complejas y largas habrán puntos que se guardaran automáticamente, aunque a mí este modo de salvado no me gusta nada. Veremos en el próximo mes de Agosto si cumple con las características dadas o se queda en la promesa de lo que podría haber sido.

Ficha Técnica
•Fecha de salida: Q1 2007
•Demo: No disponible
•Género: RTS
•Compañía: Splash Damage
•Distribución: Activision

Enemy Territory: Quake Wars

POR Daniel Falcón

LOS STROGG TE VAN A CO... MER

Corre el año 2060 y los malditos Strogg han invadido la Tierra. Las fuerzas conjuntas de la Earth's Global Defence Forces, alias GDF, están listas para emplear toda su impresionante fuerza militar con el noble fin de patear los alienígenas traseros de los repugnantes invasores que osan mancillar nuestro noble suelo. Todo humano que se precie de tal es llamado a defender su mundo frente a estas infames bestias...



• ¡Los Centuriones al rescate! •

El nuevo título de la serie Quake es un FPS online al estilo Battlefield orientado al juego cooperativo, en el cual, según prometen los desarrolladores, las distintas clases tendrán una importancia equivalente a la hora de llevar a nuestra facción a la victoria.
Desarrollado por Splash Damage -los creadores de Enemy Territory-, el juego correrá con una modificación del motor del Doom 3, y cuenta con la implementación de una técnica denominada "megatextura", la cual, según don Jack Carmack, permitirá crear escenarios de grandes dimensiones con gran nivel de detalle, en los cuales el horizonte aparecerá a una gran distancia, desapareciendo la niebla que velaba al mismo, con muy poco consumo de recursos del sistema. ¿Será cierto? Ver para creer.
Los efectos especiales como las explosiones, el humo y la iluminación seguirán luciendo fantásticamente, como lo visto en el Doom 3 o en el Quake IV, siendo los requisitos mínimos similares a los de estos.
Se prometen niveles con distintas ambientaciones y tipos de terreno, con zonas montañosas, boscosas, ríos y pantanos, e incluso en entornos urbanos. Las diferentes clases de terreno afectarán el desplazamiento de vehículos y unidades.
Los desarrolladores prometen una gran innovación en la modalidad de juego, creando un FPS online cooperativo en el que los dos bandos serán completamente distintos pero estarán balanceados, y en el que será indispensable el trabajo en equipo para poder alzarse con la victoria.



Por el lado de las unidades, los dos bandos presentarán una gran diferencia, que irá más allá de lo puramente visual. Así, mientras el médico GDF tiene la capacidad de curar y revivir a sus compañeros y de pedir la descarga de packs de medicinas sobre el terreno, su equivalente por el lado de los Strogg, además de resucitar a sus caídos, saqueará los enemigos muertos para recolectar materiales con los que generar vida y munición para los suyos, y tiene también la capacidad de implantar parásitos y generar un sitio de respawn en los cadáveres.
Por el lado del Cover Ops, éste podrá piratear las líneas enemigas, situar radares y contará con un sniper para cargarse bicharracos de lejos (malditos campers... Eh, perdón, se me escapó). Del otro lado, los infiltradores Strogg también desplegarán radares y se cargarán enemigos a la distancia, pero tendrán la capacidad de escanear el territorio para localizar a sus victimas y podrán tomar posesión de los cadáveres enemigos para animarlos y usarlos contra sus propios compañeros (¡los desastres que se pueden llegar a hacer detrás de las líneas del GDF!).

En cuanto a los vehículos, también habrá grandes diferencias entre ellos, según el bando de que se trate.
Del lado del GDF los mismos no se diferenciarán demasiado de los disponibles actualmente: vehículos terrestres, anfibios, motos, tanques, helicópteros, aviones de despegue vertical. Para manejar los mismos de manera eficiente será necesaria la cooperación de varios jugadores, ya que por ejemplo en el caso de un tanque uno de ellos será el conductor, en tanto que otro se encargará del manejo de la ametralladora y un tercero deberá manejar el cañón.
Muchos vehículos tendrán capacidad para el transporte de pasajeros, y esto será indispensable para trasladarse sin demora hacia la zona del mapa que sea requerida.
Los vehículos Strogg serán en general más pesados que los humanos y se requerirá un trabajo en equipo coordinado para poder detenerlos.
Contarán con tanques pesados con aspecto de Mechs, una especie de cascarudos voladores (¿será para dejar bien en claro que son bichos asquerosos?) y jetpacks que les otorgarán mayor movilidad.
En cuanto a su funcionalidad, se promete una suerte de modelo de daño localizado, el cual afectará el desempeño, con lo cual si por ejemplo se dispara a las ruedas de un camión,

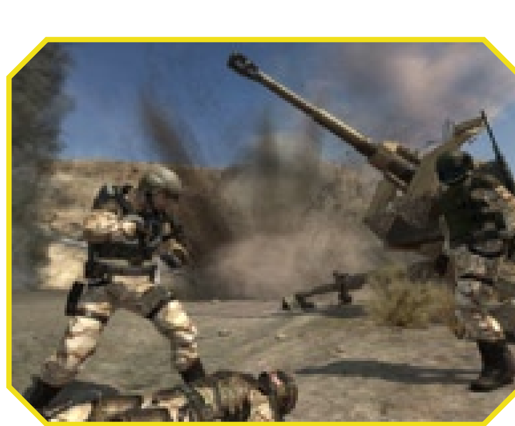


éste verá disminuida su movilidad. Por ello habrá unidades con capacidad de reparar los vehículos dañados: el ingeniero del lado humano; mientras que los Strogg podrán construir drones que patrullen el campo y los reparen.
Además en ambos bandos habrá un Punto de Comandancia Móvil, especie de base fortificada con capacidad de lanzar misiles a distintos puntos del mapa, ordenar ataques aéreos, montar radares y torretas defensivas, y como resguardo para las propias tropas cuando el enemigo se les viene con todo.
Los mapas estarán diseñados para alojar a un total de hasta 32 jugadores, con espacio suficiente para moverse con comodidad, pero no tan grandes como para que se pierdan en ellos.



El juego está pensado para hacer énfasis en el trabajo de equipo, con todas las clases interactuando y colaborando para hacer posible la victoria. Así en principio la gran diferenciación y especialización de los distintos tipos de unidades hará que todas ellas sean útiles y necesarias para alcanzar el objetivo.
Pero ¿cómo reaccionará la comunidad de jugadores ante esto? ¿Surgirá un espíritu de colaboración que permita llevar adelante un trabajo conjunto que permita al grupo prevalecer frente al enemigo, aún en desmedro del lucimiento personal de alguno de los integrantes? ¿O tendremos escuadrones de 16 Rambos dispuestos a terminar ellos solos con las hordas de asquerosos Stroggs norcoreanos?
Y más importante: ¿Premiará el juego a aquellos que se decidan a trabajar en equipo y penalizará a los lobos solitarios?
Y en otro orden, ¿serán los desarrolladores capaces de balancear realmente a los dos bandos, para que -como prometen- sea distinto jugar en uno o en el otro, pero que a la vez no haya una superioridad neta por el solo hecho de pertenecer a una facción?

Estas dudas seguirán vivas todavía durante un largo tiempo, ya que el juego, originalmente programado para ser lanzado en el tercer trimestre de este año, ha sido pospuesto para mediados de 2007.



FICHA TÉCNICA
- Fecha de salida: Q1 2007
- Demo: No disponible
- Género: FPS
- Compañía: Freeradical Design
- Distribución: Ubisoft

HAZE

POR Mariano Martinez

EL NÉCTAR DE LA VIDA



25 años en el futuro, nuestro nombre: Jake Carpenter; somos uno más de los engranajes de la maquina de guerra multinacional llamada Mantel, una empresa que tiene sus manos metidas en todo, pero su fuerte, la guerra. Los gobiernos del mundo han pasado la guerra al sector privado y ahora son los MantelCorps quienes pelean sus guerras. Pero también Mantel maneja con avidez su segundo más importante negocio: el farmacéutico. Es así como a sus propios soldados viene dándoles el llamado “néctar”, un estimulante que los hace más fuertes, más rápidos, más... Mortales. En este contexto entramos en la historia de Haze, sabiendo que somos parte de una empresa que se encarga de dos caras de una misma moneda: la vida y la muerte. Una guerra se desata en Sudamérica y los MantelCorps tienen que encargarse de que los rebeldes no tomen el poder. De lo poco que la gente de Free Radical nos contó podemos entender que este juego es la promesa del 2007. Para meternos un poquito más en la historia, somos un soldado que aparentemente se rebela contra MantelCorps. Es así como nuestro personaje recupera el control... O pierde su cordura; eso aún no lo sabemos.

PROMESAS Y MÁS PROMESAS

En una breve pero jugosa entrevista con el director de diseño creativo de Free Radical, David Doak, pudimos saber un poco más sobre una (si no la más) importante parte de los FPS hoy en día: la IA. Por lo poco que nos reveló sobre esta misma sólo se puede decir que promete ser simplemente soberbia. Los enemigos en HAZE no actúan con simples scripts por así decirlo. Dice David: “Tenemos siete años de experiencia haciendo FPS, más si contamos GoldenEye y Perfect Dark (legendarios títulos de la Nintendo64). En HAZE los enemigos son más inteligentes de lo que creemos: no funcionan a nivel de ‘matar esto, matar aquello’; el sistema que usamos con la IA en HAZE es de objetivos , los enemigos van a conocer el terreno, los vamos a ver enojados, vamos a ver emociones en el campo de batalla de HAZE. Por nombrar un ejemplo más: ‘andá a buscar un arma más grande, andá a buscar un vehículo, buscá un compañero que te cubra mientras flanqueás al jugador’ va a ser moneda común en el juego. David nos cuenta esto y sólo podemos esperar de HAZE una gloriosa experiencia para un jugado. Los gráficos son un tema aparte. La pequeña demo que pudimos ver nos recuerda mucho al tan comentado en estos días CRYSIS. Simplemente hermoso: alta densidad de vegetación; haces de luz que apenas logran penetrar la tupida selva sudamericana donde se desarrolla HAZE. Pero claro, por ahora esto no es más que brillitos y más brillitos ¿no? No podemos esperar menos de lo que es: una demo por ahora, así que remitiremos con más detalle el apartado gráfico para más adelante en el año, cuando seguramente nos deleitarán con más imágenes.

Como es de esperarse de esta gente, el multiplayer deberá ser una experiencia majestuosa como supieron hacer en Timesplitters, donde recibieron los más altos elogios por toda la comunidad gamer, y también los míos, por simplemente hacer el modo multijugador una de las experiencias más divertidas que tuve en mi vida.



• ¿Será el competidor en gráficos de Crisys? •

EXPERIENCIA CINEMATOGRÁFICA

Un par de mails y tres desencuentros en el MSN más tarde puedo finalmente encontrarme con Rob Yescombe, el guionista de HAZE. Después de las presentaciones de rigor y, claro, mis felicitaciones por ser parte de este tan importante proyecto, Rob comienza a hablarnos de HAZE y de la premisa de los videojuegos que jamás se cumplió. ¿Cuál es? Una experiencia cinematográfica. Sí señores, Rob no es un jugador, no, él es un tipo de cines, así que eso le sirve a Free Radical para traernos esta obra maestra. ¿Por qué? ¿Qué hace a HAZE tan especial? Rob nos cuenta como durante años nos vienen prometiendo una “montaña rusa emocional” en los juegos pero finalmente toda esa “montaña rusa” se reduce a tres cosas: feliz; triste; y enojado. Ahí tenés tu “montaña rusa emocional”. ¿Pero que tal si usamos ese increíble espectro de emociones que viene usando el cine por más de cien años? veo por la cámara lo apasionado Rob que está hablándome y sólo puedo dejarlo seguir.

Rob continúa diciéndonos “¿Qué tal si nos concentramos en esta pequeña burbuja de emociones y realmente damos lo que se viene pregonando sin éxito por años? Una verdadera experiencia cinematográfica.” Cuando le pregunto a Rob sobre qué pasa cuando hay muchos juegos que sacrifican la jugabilidad por la historia y viceversa, Rob sólo me contesta “Sabés lo importante que es que un juego sea divertido y accesible para Free Radical”, así que no me preocupo mucho, la base está. Cuando pregunto por el néctar (la droga que MantelCorps usa en los soldados), Rob me comenta que esta sustancia es MUY importante para la jugabilidad y para la historia, sin dar más detalles. Igualmente, me comenta, aún si las emociones no te importan, si sólo querés un juego con el cual puedas dispararle a todo lo que se mueve, o tengas ganas de una real y verdadera experiencia de juego, HAZE promete convertirse en uno de los juegos más importantes del 2007. Me despido de Rob con la promesa de poder hablar más con él algún día sobre los nuevos proyectos de FreeRadical y sólo espero que el juego sea la mitad de divertido de lo que es su guionista.

A HAZE le falta menos de un año para que se lance en las consolas de nueva generación y en la PC. Si todo lo que David y Rob me contaron REALMENTE se cumple, sin medias tintas, puedo decir que HAZE se puede convertir en un clásico instantáneo. Espero que no rompan esas promesas...



Ficha Técnica
•Fecha de salida: 22 de Agosto
•Demo: Disponible
•Género: Estrategia
•Compañía: Kerberos Prod.
•Distribución: Lighthouse Ent

Sword of the Stars

POR Diego Beltrami

HACIA EL SEGUNDO IMPERIO

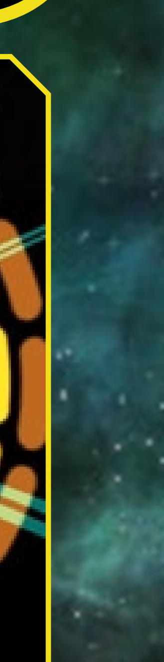
La situación en la galaxia nunca había sido buena. Uno pensaría que en un espacio infinito uno no tendría problemas de, justamente, espacio. Pero nos equivocamos. Desde el primer momento en que el hombre se lanzó en la conquista de la galaxia lo único que encontró fueron problemas.
Primero fueron los Hivers. En el mismo día que nuestra primera nave colonizadora zarpaba de la Tierra, nos atacaron. Nosotros no les importábamos, lo único que querían era nuestro planeta.
Con gran dificultad repelimos a la terrible flota que nos atacó y desde entonces hemos estado luchando constantemente. No sólo con los Hivers, sino también con los Liir y con el imperio Tarkas.
La galaxia es grande, pero no lo suficientemente grande para las cuatro razas.

SOL FORCE:

Los humanos, la raza más balanceada y, por ende, la más cómoda para empezar. Tienen dos formas de transporte: la primera es a una velocidad menor que la de la luz; y la segunda, característica de los humanos, es el viaje por nodos. Los científicos terrestres descubrieron que era posible viajar entre anomalías que se formaban y enlazaban dos puntos del espacio. Es así como los humanos pueden viajar velozmente, pero están limitados a viajar en direcciones determinadas por estas anomalías. Es muy común que para llegar a un planeta determinado una flota deba pasar por varios otros planetas primero al verse obligado a seguir los diferentes nodos.





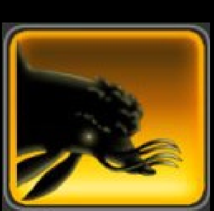


LA PRIMERA FUNDACIÓN

Antes de comenzar tenemos varias opciones. Podemos jugar el modo de campaña -donde tendremos diferentes objetivos que cumplir- o simplemente podemos empezar un juego customizado, el cual podemos configurar cómodamente con diferentes opciones y barras deslizables. Podemos configurar la forma de la galaxia, cuántas estrellas queremos que tenga, las razas disponibles, recursos y capacidad de investigación, etc. Todo lo que queramos configurar está ahí.
El juego ofrece cuatro razas para empezar. Todas con sus ventajas y desventajas. La mayor diferencia entre éstas es su método de transporte y, por supuesto, cada una tiene una diferente orientación respecto a su modo de juego (vean los cuadros para mayor información de cada una).
El juego arranca con un planeta en nuestro control, totalmente desarrollado y con toda una galaxia para colonizar.
La galaxia se encuentra en un plano tridimensional. Podemos rotar la cámara, hacer zoom e incluso movernos seleccionando los diferentes planetas que hay visibles. El manejo es muy cómodo y el poder mover la cámara evita confusiones al movilizar las flotas. Desde nuestro planeta -y cualquier otro que hayamos colonizado- podremos construir y diseñar naves. Éstas consisten en tres secciones: el puente, el cuerpo (que determina la función de la nave) y los motores.
Hay naves para todo lo que necesitemos: naves de combustible, para reparar, colonizadoras, mineras, bombardeo planetario y, por supuesto, de asalto. Todas estas naves pueden ser configuradas con distintos tipos de armas. Hay hasta cuarenta configuraciones diferentes basadas en cuatro tipos básicos: láser, balísticas, misiles y torpedos. Además de que hay tres tipos de tamaños, pasando desde destructores y cruceros a los temibles Dreadnoughts.
Además como opción común a todas las colonias podemos realizar investigaciones en las cuales podemos llegar a descubrir hasta 150 tecnologías (incluidas las de armamento). El árbol tecnológico está hecho enteramente en 3D y es muy cómodo de navegar. Hay tecnologías básicas de las que se van desplegando los distintos árboles, hasta incluso tecnologías que se forman por más de un tipo de tecnología base.
Para acelerar la investigación podemos definir el porcentaje de ingresos que deseamos destinarle. Lo que quede irá a las reservas, las cuales se utilizan para la producción de naves y para el desarrollo de infraestructura y terraformación de los planetas recién colonizados. Y es que cuando se coloniza un planeta no hay que configurar demasiado, simplemente indicamos cuánto dinero deseamos destinar al desarrollo de infraestructura. Esto quiere decir que no construiremos edificaciones en los planetas sino que se hacen automáticamente.
En este sentido Sword of the Stars es un juego bastante sencillo; si bien es un 4X, está bastante simplificado a fin de no terminar resultando en un tedio de configuración donde se puede personalizar hasta el peinado de los

LIIR:

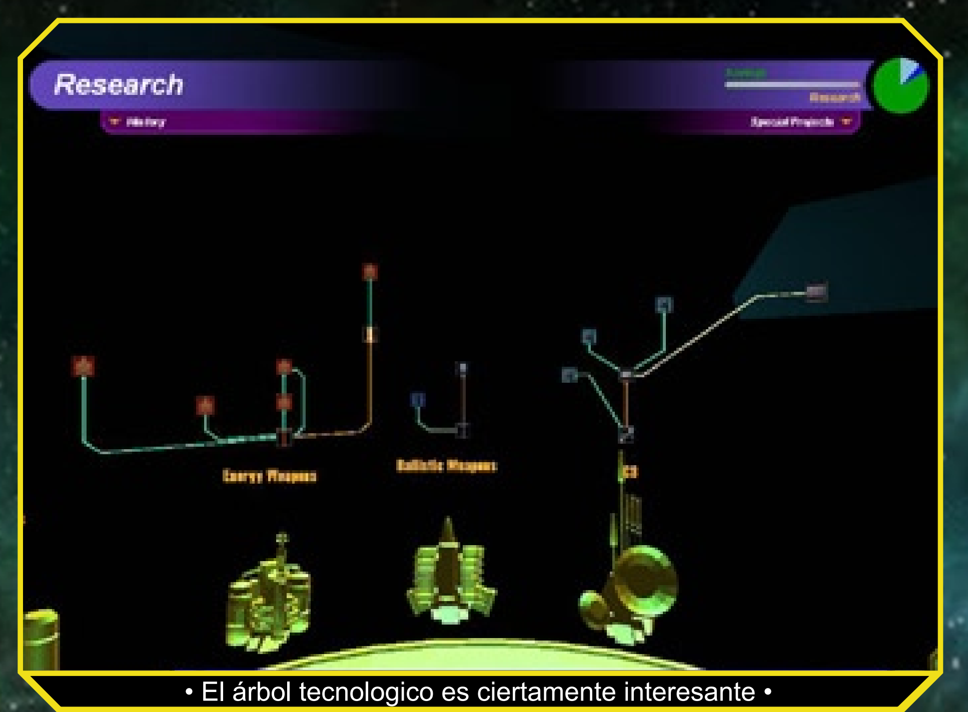
Estos delfines superdesarrollados son de naturaleza pacifica, no habiendo descubierto el concepto de guerra sino hasta relativamente poco tiempo atrás cuando se liberaron de la esclavitud impuesta por una raza desconocida llamada Suul'ka. Los pescados estos viajan a grandes velocidades por un sistema de pequeñas teletransportaciones a gran velocidad, lo cual hace que la masa de la nave no sea un problema para su movimiento. A pesar de no tener un gran avance en tecnología militar, los Liir poseen una gran ventaja en el combate: es un sistema de ocultación que hace sus naves invisibles al enemigo por un cierto período de tiempo.







cuatro mil billones de habitantes de nuestros planetas. Las opciones de personalización son reducidas al mínimo aceptable para que el juego tenga un buen ritmo y sea entretenido. Cosa que logra fácilmente gracias a la enorme adicción que genera.
Lo mejor del juego es la atención que se le está prestando a los detalles. Encontraremos referencias a clásicos de ciencia ficción , incluso encuentros al azar que nos dejarán impresionados por lo impactante de ellos, sin contar con la sorpresa que recibimos al sufrir de un ataque de cosas extrañas (no les cuento más para no arruinarles la sorpresa de descubrirlo por ustedes mismos cuando salga este fantástico juego).



• El árbol tecnologico es ciertamente interesante •

La invasión del Mulo

Una vez que hayamos avanzado lo suficiente, es probable que nos crucemos con las primeras inteligencias que habitan en nuestra misma galaxia. Y es ahí donde inevitablemente surgirá un conflicto. En esta galaxia los primeros contactos rara vez son pacíficos. El combate se da cuando dos flotas enemigas se encuentran en el mismo punto, y es ahí donde podemos dejar que la computadora determine el resultado o podemos saltar nosotros en control de nuestras naves para aplastar a los sucios alienígenas que intentan desafiarnos.
Una vez que hayamos indicado que deseamos tomar el control del combate, saltaremos a un nivel cercano al planeta donde controlaremos las naves en tiempo real, pudiendo indicar qué nave atacar, dirección de movimiento e incluso, si somos más fanáticos del control, qué armamento disparar y cuándo.
Siendo que me encuentro analizando una versión beta es evidente que todavía faltan cosas que pulir en cuanto al combate en tiempo real: algunas naves no responden bien y hay veces que se niegan a realizar las órdenes que se les dan. Si bien está lejos de tener el dinamismo de juegos como la serie Homeworld, el combate es entretenido (más cuando tenemos un Dreadnought y el enemigo no). Los combates están medidos en turnos de tiempo, que una vez terminado si no hay un vencedor, se hace un alto y se regresa al mapa por turnos para, así, si algún jugador (o la PC) lo desee puede retirar a sus fuerzas.



TARKAS:

Un antiguo imperio, dividido en estratos y muy agresivo, tiene una jerarquía muy establecida. Sus miembros tienen una apariencia reptilezca.



Esta raza se moviliza con lo que se llama un campo Warp (¡Sí, igualito que Jean Luc Picard!) lo que les permite una gran velocidad.



El poder de la segunda fundación

Gráficamente el juego luce espectacular, y si bien los desarrolladores todavía afirman que tienen que seguir trabajando en este aspecto, no hay nada que criticar. El mapa por turnos se ve fantástico y los combates en tiempo real son espectaculares. Los láseres cruzando el cielo, las explosiones, los misiles dejando su estela, todo es asombroso. Y el sonido no se queda atrás, quizás lo único que puede tornarse molesto es la voz que acompaña las ordenes que damos, la cual puede volverse monótona, en particular la de los pescaus Liir.
El motor corre a la perfección e incluso para ser una versión beta los bugs son mínimos. El trabajo realizado en este aspecto es impecable. En particular la interfaz que es muy cómoda y altamente intuitiva.

HIVERS:

Imaginen insectos desarrollados hasta el punto de crear naves capaces de vuelo interplanetario, insectos gigantes con ligeras similitudes antropomórficas.



Estos súper-insectos comparten una conciencia común y se encuentran tratando de escapar de la extinción en su mundo, por lo que tienen una política expansionista bastante agresiva y desesperada. Estos insectos no tienen otra opción que viajar a menor velocidad de la luz entre los planetas, ya que no poseen motores que les permitan traspasar tal barrera. Pero, una vez en otro planeta, pueden desplegar enormes naves llamadas puertas, que permiten una teletransportación prácticamente inmediata entre ellas. Esto hace que tengan un comienzo lento, pero una vez bien establecidos son muy difíciles de detener.

Podremos enfrentarnos a nuestros amiguitos en modos multiplayer a través de internet o por LAN. Aquí el juego, como es de esperar por su género, tarda mucho en empezar, pero una vez que avanza se torna más que interesante.

El futuro del plan Seldon

Sword of the Stars es un juego fantástico y realmente espero que llegue a su final con la misma calidad que viene demostrando hasta ahora. Es un 4X para los seguidores del género y también para aquellos que no son tan fanáticos de la personalización excesiva que muchos de estos tienen.
Recientemente en Fileplanet se encuentra una demo, algo limitada en sus opciones, pero que les permitirá a los interesados probar parte de lo que se viene de la mano de la gente de Kerberos y que, les aseguro, hay mucho más de lo que se imaginan, pero no puedo comentarles todo, porque esta nota tiene un límite y creo que ya lo pasé. Mejor me las tomo. Live long and prosper.



Ficha técnica:

Género: RPG
Fecha de salida: TBA
Compañía: Flagship Studios
Distribución: Namco
Demo: No disponible



Por:
Walter Chacón

Siete años han pasado desde que estoy encerrado en este lugar. Conocí la luz del sol y la extraño más que nunca. Mi caza, mi familia, mis amigos, los perdí para siempre. La hermosa Londres donde viví no es más que un hermoso recuerdo, donde ahora yace un cementerio que tiene demonios por sepultureros. Espero poder vivir lo suficiente para poder ver, al menos una vez más, la luz de mi amada Londres.

Previews



Lo recuerdo como si fuera ayer. Me acosté temprano luego de leer el ultimo número de Computer Gaming World UK (revista que todo el mundo amaba, excepto unos amargos que leían Gaming Factor) que tiene de tapa Duke Nukem Forever 2. Al siguiente día todo se fue al bloody abismo. Una puerta gigante apareció sobre nuestra bella ciudad, de donde empezó a salir una inmensidad de demonios y criaturas tan horribles que no había imaginado en mis peores pesadillas. Cada uno contaba con una calidad de detalle impresionante que no tiene nada que envidiarle a juegos como Crysis. Los efectos de las explosiones fueron soberbios, lástima por como quedó nuestra ciudad. No sabés cuanto esfuerzo han puesto los arquitectos en el armado. La ciudad es tan hermosa… O lo era más bien… Aunque con destrucción y todo, sigue siendo hermosa. Así y todo, no sólo recorrerás las calles de Londres, también caminarás por el sistema de cañerías y los túneles subterráneos. Los arquitectos se encargaron de tener mucho detalle utilizando la menor cantidad de recursos posibles, aunque con todo al mínimo se perderían muchos efectos. Hicieron tan buen trabajo que si fuéramos un videojuego, igual creeríamos que es la realidad [Out of Character: Esto es porque se aprovecharon las ventajas del DirectX 10 con las que consiguen hacer ideas impracticables en versiones anteriores y aún siguen experimentando sobre sus límites. Lo positivo es que no se requerirá una placa que la soporte para poder jugar].

Los policías intentaron detener a los demonios sin éxito y a los militares no les fue mucho mejor: ninguna de sus armas -ni siquiera las nucleares- fueron efectivas contra los demonios. En el momento que perdimos todo tipo de esperanza, aparecieron unos





¿Hellgate h4xx0rd3d?

Un rumor que ha circulado en la red actualmente, es el posible robo del código fuente del juego. Aparentemente un ponja hackeó la máquina que tenía el proyecto, se bajó el código y ahora intenta venderlo por ahí. Bill Roper (CEO de la compañía) no pudo confirmar esto, pero tampoco hizo un anuncio de retrasar la fecha de salida como hizo en su momento Valve.

sujetos para luchar contra los demonios. Ellos poseían armas capaces de dañar a los monstruos, incluso algunos tenían la capacidad de usar magia. Lucharon con gran valentía y acabaron con cuantos pudieron, pero los demonios eran muchos y la victoria fue imposible. Finalmente decidieron llevar a cuantos civiles pudieran a los túneles subterráneos, especialmente preparados para evitar la entrada de cualquier demonio. Sí, es el lugar donde te encuentras en este momento, lugar que estoy por dejar y no pienso volver. Obviamente fue preparado hace mucho tiempo, lo que indica que la invasión estaba prevista, aunque no la fecha. ¿Te piensas que ésta es la primera vez que invaden la Tierra? Seguramente habrás escuchado sobre la peste bubónica que acabó con un tercio de la población de Europa. Tal vez también te enseñaron en el colegio sobre el incendio en Londres que acabó con gran parte de la ciudad. Ambos fueron causados por este tipo de lucha, aunque en ninguna llegaron tan lejos como ahora. Pero ya basta de hablar del pasado, es hora de contarte sobre mi presente y tu futuro.



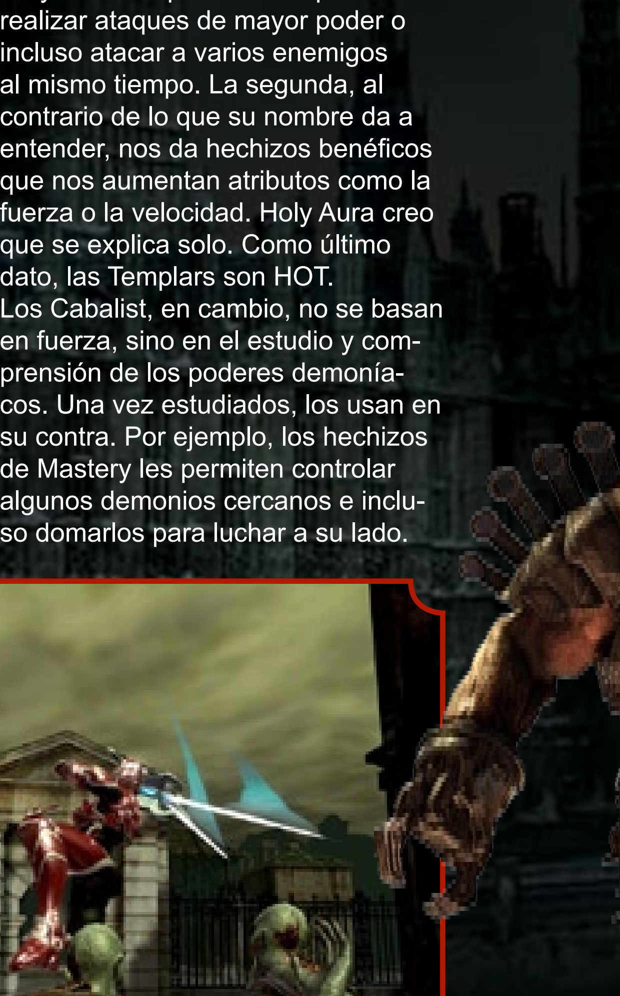
No somos simples apóstoles

Somos muchos los que luchamos contra demonios, pero sólo conozco a dos clases de guerreros. A su debido tiempo los conoceremos [OoC: La verdad es que ni los programadores saben cuáles van a ser las clases finales]; repasemos lo que sabemos hasta el momento. Cada clase tiene tres tipos diferentes de disciplinas, en las que contienen diversas habilidades. La cantidad total de habilidades superará las treinta y estarán orientadas la mayoría al combate, así que no esperes que haya una clase que sea totalmente de soporte, como un curandero.

Los más conocidos son los Templars, que equivalen a Paladines sin la parte gay. Yo pertenezco a ellos. Nuestro manejo con las armas de corto alcance es la mejor, pero también nos defendemos con las de largo alcance. Las disciplinas con las que contamos son Assault, Invocation y Holy Aura. La primera nos permite realizar ataques de mayor poder o incluso atacar a varios enemigos al mismo tiempo. La segunda, al contrario de lo que su nombre da a entender, nos da hechizos benéficos que nos aumentan atributos como la fuerza o la velocidad. Holy Aura creo que se explica solo. Como último dato, las Templars son HOT.

Los Cabalist, en cambio, no se basan en fuerza, sino en el estudio y comprensión de los poderes demoníacos. Una vez estudiados, los usan en su contra. Por ejemplo, los hechizos de Mastery les permiten controlar algunos demonios cercanos e incluso domarlos para luchar a su lado.





También permite invocar bestias que se encuentren en el mundo Nether, sea lo que fuere. Evocation podría decirse que es la típica magia negra, que les permite manipular energía para crear cosas que causen MUCHO daño. La macana es que para el uso de estas habilidades necesitan un ítem especial, que parece una especie de guante con una gema. La última disciplina es sin lugar a dudas la más interesante: Transformation. Con las habilidades de esta disciplina, los Cabalist pueden modificar su cuerpo para que adopten partes demoníacas, como cuernos, pinches o tentáculos.

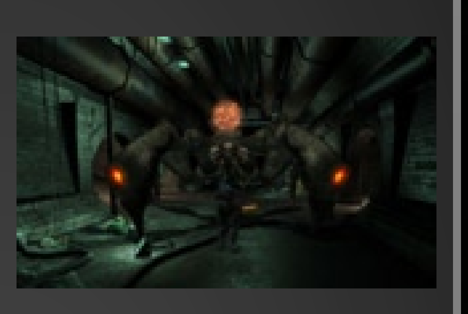
Pateo culos por el Señor

El armamento es amplio y variado. Tenemos para elegir entre las típicas armas antiguas como espadas modificadas para afectar demonios, hasta pistolas y ametralladoras que el mismo Blade envidiaría. Pero también tenemos arsenal de tipo Unreal, como el Trident Launcher que lanza hasta tres misiles al mismo tiempo o el Zeus Rifle, que lanza un rayo imposible de esquivar y al impactar en el primer enemigo rebota a otro cercano. Mi favorito es el Scorcher, un lanzallamas de distancia media, perfecto para bajar gran cantidad de enemigos en poco tiempo. Llevar dos de éstas es hermoso, aunque muchos dicen que es mejor combinarla con un arma de corto alcance. Oh, ¿no te lo dije? Puedes llevar dos armas al mismo tiempo -si no te ocupan las dos manos, claro está-, incluso si son de distinto tipo. Puedes combinar una espada y equiparte una pistola al mismo

¡Demonios! Traigan mi rifle

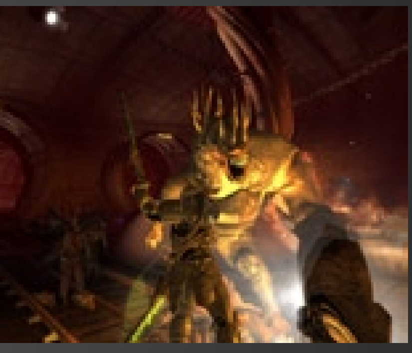
Habrán como mínimo unas treinta criaturas diferentes con las que luchar, las cuales tienen unas cuatro especies diferentes. El tamaño y el arma que porta cada uno se elige de forma aleatoria, lo que da mucha variedad en los enemigos. Obviamente habrán los correspondientes bosses, que pueden llegar a tener la altura de un Colossy.

Siege Fiend: Parece una especie de araña gigante combinada con los cadáveres de unos valientes guerreros que la comieron cuando lucharon contra ella. Su veneno es muy potente, haciendo que la mejor estrategia sea luchar desde lejos en constante movimiento.

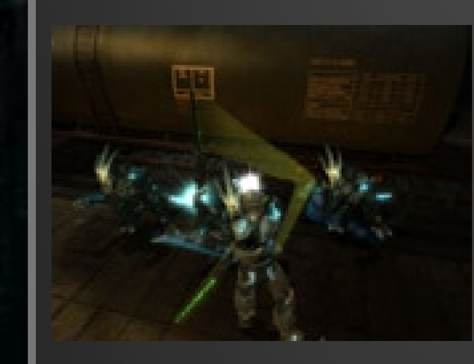


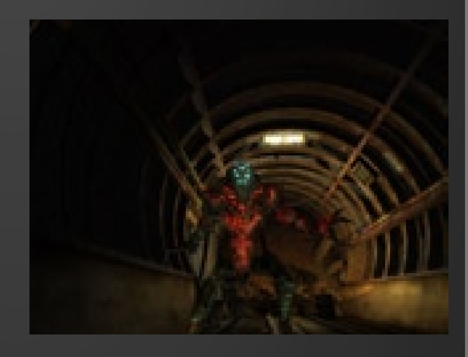
Shulgoth: No dejen que el hecho de que tenga un brazo menos los engañe. Este bicho es muy cabrón y puede destruir casi cualquier cosa con su brazo sobrante. Como toque de gracia, su aliento puede llegar a quemar... No sé... ¿Un Templar distraido? Nah, quizás a dos.



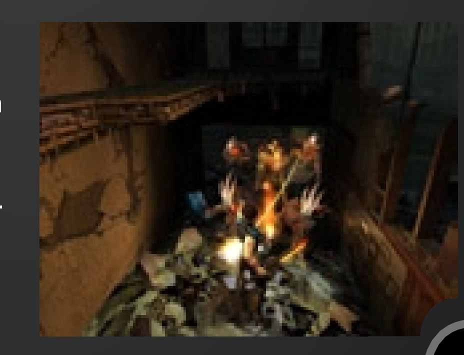


Gremlin: ¿Recuerdan la película? Bueno, estos son todo lo contrario, excepto por el gusto de destruir todo. Vienen en seis sabores diferentes, que corresponderían a un grupo de comandos, incluyendo al francotirador. Claro que los comandos no tienen un hechicero-





Darkspawn: Por extraño que parezca, estas criaturas tienen la costumbre de crear su propio equipo y conseguir armamento humano en los túneles de Londres. Podríamos decir que son como los Goblins, pero que usan los objetos en vez de guardarlos en cofres.



tiempo, o con un Grappler que tira una cuerda que trae a los enemigos enfrente tuyo, especialmente hecho para acabar con criaturas voladoras que ataquen desde lejos. No hace falta que tengas una gran puntería, las balas van solas al objetivo y puedes fallar o no [OoC: es un RPG después de todo]. Sobre la variedad, hay unas cien armas básicas. Con esto me refiero a que puedes encontrar la misma arma pero con distintas propiedades, quizás sólo el daño aumentado o con alguna propiedad especial. Hay tipos distinto de daño: físico, fuego, hielo, tóxico y sagrado. Cada uno tiene sus ventajas y desventajas con cada tipo de demonio, así que lo conveniente es tener un arma de cada tipo. Otra cosa a tener en cuenta es que algunas armas que dropean los demonios pueden estar rotas. No hay mucho problema, sólo tienes que llevarla a alguna estación y pedir que te la arreglen. Oh, casi me olvido de lo más importante: no te preocupes por la munición, puedes disparar el tiempo que quieras. Cada arma viene con una cantidad de slots, donde se insertan ítems mágicos y tecnológicos conocidos como mods, que agregan propiedades especiales haciéndolas aún más destructivas. Los distintos tipos de mod son Ammo Clips, Battery Packs, Fuel Tanks, Relics y Rockets; las propiedades varían dependiendo del arma y también modifican la forma del mismo. El truco es que cada arma tiene restringido el tipo de mod que se puede poner. Por ejemplo a un Corrupt Blade puede ponerse dos fuel y dos relic. Claro que quizás nos encontremos otra a la que directamente no se le pueda poner ningún mod.



De las armaduras no puedo contarte mucho, no conozco los distintos tipos que hay. Lo que es seguro es que puedes olvidarte de llevar cinco pedazos de armadura de distinto tipo y quedar como un circo andante. Cada parte de armadura tiene un valor distinto, por ejemplo pecho verde 4 y casco rojo 3. Al usar distintas armaduras, se suman los valores del mismo tipo-color y se le aplica al resto de la armadura -en el caso que nombré quedaría en verde-. Otra cosa fascinante es que la armadura cambiará de forma según el sexo y la clase de la persona que lo agarre, pudiendo diferenciar a nuestros compañeros aunque estén recubiertos de metal.





Motor serio. Oh, juego equivocado

Los arquitectos construyeron una hermosa ciudad, pero el creador hizo un mundo aun más interesante. Según tengo entendido -y hablo por mí mismo ya que nadie sabe con exactitud cómo empezó todo- lo que vemos, donde estamos, los demonios que nos encontramos, están aquí al azar. Mi destino no fue estar aquí, ni la guarida estar donde está.

Previews



Si el mundo volviera a comenzar, cada cosa cambiaría de lugar, dejándonos perdidos aunque conociéramos el camino de este mundo. O de otro, quién sabe. Siendo más precisos, hay lugares específicos que servirán de puntos clave, quizás por algún suceso importante o porque es un edificio de renombre -como el Big Ben-. Estos lugares siempre estarán, aunque puede que cambien su posición. El resto de los lugares son inciertos. Imagínate que cada bloque de la ciudad fuera un Lego, teniendo los importantes un color aparte.
Al empezar, el resto de los bloques toma una posición al azar, incluso roten. El mundo también cuenta con una hermosa física Havok, aunque la ciudad no te va a impresionar en la cantidad de cosas que serás capaz de destruir. Verás movimiento en los escenarios, pero no podrás mover mucho, aparte de unos barriles y cajones -y el cadáver de los demonios-.

Así que tenemos mundo al azar, armas con especificaciones al azar que aparecen al azar, enemigos de atributos al azar, de medida al azar y que aparecen en zonas al azar, pero me falta algo… ¡Cierto! Encuentros al azar. En toda tu lucha -si es que sigue habiendo para cuando salgas- tendrás misiones específicas para cumplir, pero puede que en tu camino haya sucesos que te habiliten misiones especiales. Imagínate que vas a buscar la pierna prostética de un chico y que en el camino te encuentras con unos Templars que están en una quest por el Grial Sagrado y te piden ayuda -un ejemplo bizarro, pero un ejemplo en fin-. No puedes imaginarte la clase de misiones que puedes llegar a encontrar.

¿Hellgate, un MMO?

Aparte de la posibilidad de jugar la campaña principal en cooperativo, los programadores mostraron su interés en la creación de un mundito que se maneje como un RPG Online al estilo Guild Wars. Claro que descartaron la idea de hacer que la opción esté con el juego original, pero están barajando de incluir la opción en una posible expansión.



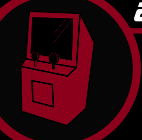
Muliplayer

No tienes por qué subir solo. Si lo deseas, podrás luchar con compañeros a tu lado, pero ten sabido que mientras más sean, más serán los enemigos, así que siempre será un desafío. ¿Cuánta gente puede acompañarte en la aventura? No lo sé exactamente, tendrás que esperar hasta que salgas. La buena noticia es que no tienes que preocuparte por tu poder destructivo, no hay daño aliado, así que no te contengas.

Bueno, ha llegado la hora de que parta. No sé quién eres, pero deseo que no tengas que salir a encontrarte con las monstruosidades con las que me enfrentaré. Espero que lo escrito te haya preparado para prepararte, ya que en caso de que falle, tú serás el encargado de cerrar la puerta.



nuestros generos



arcade / acción: Abarca básicamente todo juego de plataformas, tercera persona o acción.



aventura gráfica: Juegos de aventura, tanto point & click como otros sistemas que conserven el estilo de juego.



carreras: Bolidos al volante o manubrio. Digamos que se entiende por si solo de lo que hablamos.



deportes: Futbol, pasion de multitudes y otros deportes caen dentro de esta categoría.



estrategia: Por turnos, en tiempo real e incluso tycoons y puzzles pueden encontrarse bajo este símbolo.



FPS: First Person Shooters, o juegos en primera persona son los que se encuentran agrupados aqui.



rpg: Los juegos donde deberemos desarrollar un personaje y relacionarnos en un mundo virtual.

nuestro sistema de puntuación

90% - 100% [clásico] Un clásico inmediato. Juego obligado para todos los fanáticos y no tanto, del género. Los juegos de esta categoria son altamente recomendados por nuestra revista y por ellos son acompañados de un icono que lo representa.

80% - 89% [excelente]	Tiene todas las de ganar, salvo alguna que otra falla mínima por lo que no llega a clásico.	50% - 59% [regular]	Último recurso del gamer desesperado. Si no queda otra se puede jugar, de otra forma no se justifica el sacrificio.
70% - 79% [muy bueno]	No tendrá la calidad de un clásico pero aun así es un juego que seguramente vale la pena.	30% - 49% [malo]	Definitivamente un juego que no vale la pena. Un libro de cocina es más provechoso.
60% - 69% [bueno]	Es entretenido, aunque con demasiadas falencias. Solo para fanáticos del género.	0% - 29% [patético]	¡Juira bicho! Huyan mientras puedan de la cosa que haya caído en esta categoría.



Ficha técnica

requerimientos mínimos: Procesador de 1.8Ghz – Placa de video de 64Mb – 512Mb de RAM - 5Gb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: Iron Lore | Distribuidor: THQ | Soporte Multiplayer: Hasta 6 jugadores en LAN o Internet.

TITAN QUEST

POR Matías Leder

MÁS QUE UN CLON DE DIABLO

Hace diez años desde que el primer Diablo viera la luz. Ese juego que hoy todos llaman "el original" y que hace a cualquier juego del mismo estilo ser llamado "clon de Diablo" en su época fue bastante abucheado por... Bueno, por ser un clon de otro juego que no recuerdo. Oh bueno, la gente pide originalidad a gritos, y cuando la tiene no sabe qué hacer con ella. Si una formula vieja sigue funcionando bien, ¿para que cambiarla?

La gente de Iron Lore sabe eso. Tomar un juego popular, recrearlo en base a las tecnologías actuales y agregarle las cosas nuevas que surjan de tu imaginación puede ser tanto o más efectivo que crear uno nuevo. En estos diez años vimos toda clase de juegos a lo Diablo. Algunos, como Dungeon Siege fueron muy populares a pesar de ser una bosta; otros, como Space Hack simplemente pasaron al olvido (a que ni se acuerda de el); pero Titan Quest puede quedar en la memoria como lo que es: más que un clon del Diablo.





LOS HÉROES BUSCAN EXPERIENCIA

Lo primero a destacar del juego son los personajes. A diferencia de la mayoría de estos juegos, no elegimos una clase al comenzar, solo el sexo del personaje. Comenzamos con un personaje estándar hasta ganar el primer nivel. Al subir a lvl 2 nos dan a elegir una de las ocho maestrías, cuatro físicas: Guerra, Casería, Defensa y Bandido (no hay una traducción de Rogue que no suene gay, pero bueh); y cuatro arcanas: Tormenta, Tierra, Naturaleza y Espíritu. Dentro de cada una de estas maestrías tenemos diferentes variedades, pudiendo especializar el personaje logrando múltiples variantes. Hasta acá nada anormal, pero al llegar al nivel 8 podemos elegir una segunda maestría, y ahí la cosa cambia. Al seleccionar la segunda maestría es que la clase final de nuestro personaje toma forma. De esta manera podemos combinar cacería y tormenta y formar una Sage, o Guerra y Defensa y formar un Conqueror, y como dentro de cada maestría tenemos variantes, al combinar dos, la cantidad de formas de encarar nuestro personaje es enorme. Cada maestría se puede unir de alguna forma con las demás; por citar un ejemplo, la de Tormenta tiene los clásicos hechizos de hielo y rayo, pero combinado con una maestría de combate nos permite agregar daño elemental a nuestras armas.



Para terminar con las habilidades de cada personaje tengo dos cosas para mencionar. Una es que además de subir de nivel una habilidad tenemos la posibilidad de elegir upgrades; subir de nivel una habilidad sólo la hace más efectiva: pegar más fuerte; dar más atributo; pero podemos elegir upgrades como daño de área o efecto constante, los cuales podemos aumentar aun cuando ya llevamos la habilidad a su nivel máximo. La otra es el hermoso trabajo en efectos especiales y animación, o como se la llama en esta revista: Brillitos. Los hechizos y skills poseen hermosos espectáculos de luces y colores, batallas entre magos nos dejan bobos mirando los hechizos volar con hermosos efectos, mientras que la física realista y el Rag Doll hace a los combates cuerpo a cuerpo algo espectacular. Basta con darle un flechazo a un esqueleto que venga hacia nosotros para verlo desarmarse y sus huesos seguir en viaje por el envión, o un cuerpo a cuerpo puede dar un fuerte golpe y sacar al cadáver de su oponente volando y hacerlo rebotar contra paredes y columnas.

LOS HÉROES BUSCAN EQUIPO

Todo RPG que se precie debe tener, aparte de variedad al crear un personaje, variedad al equiparlo, y en esto queda poco en lo que innovar, pero Titan Quest se defiende en este aspecto, básicamente con dos detalles principales: primero son los drops (lo que deja cada monstruo al morir); estos son realmente lo que el monstruo poseía. No nos va a pasar que matamos un murciélago y nos deja una espada; todo lo equipable cae al matar un soldado o algún monstruo humanoide, mientras que las bestias naturales nos dejan como mucho algo con lo que mejorar los ítems. Al enfrentar cada monstruo podemos ver lo que tiene: las armaduras que viste y las armas que lleva -éstas varían de uno a otro y cada especie tiene las suyas-. Si atacamos a algo que vemos tiene armadura, casco y una espada corta, al matarlo nos va a dejar una armadura, un casco y una espada corta. Y con el tiempo podemos identificar lo que va a caer sólo con verlo mientras le pegamos. Debido a esto cada monstruo tira algo, y al final de una gran batalla el piso queda cubierto de equipo; por suerte Iron Lore supo mejorar el sistema de looteo del Diablo dándonos varios filtros para saber lo que hay en el piso. Los objetos varían: hay defectuosos, normales, mágicos, épicos, etc. Los más poderosos poseen una forma y característica única que se puede ver mientras el monstruo lo porta, así que podemos saber de antemano que el bicho está llevando una lanza poderosa, o un arco mágico, debido a su forma peculiar o a los efectos que trae (está en llamas, la recorren rayos, etc.). El otro aspecto bueno es la modificación que se introdujo al sistema de gemas y runas del Diablo: en este juego tenemos ítems que dejan las bestias naturales y reliquias de dioses y héroes; cada una de estas va a en un ítem especifico (joyería, armadura, armas) y, una vez un objeto está encantado con una, sólo puede ser encantado de nuevo por la misma, hasta que ésta esté completa. Esto implica usar el mismo tipo de reliquia las veces que esta indique hasta completarla, dándonos mejoras extras y aumentando las que nos daban normalmente. Lo mejor es que no necesitamos un ítem especial para usarlas (como pasaba con los ítems con ranuras en Diablo) sino que cualquier objeto que no sea único o de set puede ser encantado.



LOS HÉROES BUSCAN AVENTURA

Viajando por el mundo de Titan Quest vamos resolviendo la aventura principal y muchas secundarias que nos otorgan atributos e ítems, todo mientras investigamos los extraños acontecimientos que azotan esta época, y es que desde esos tiempos cuando los dioses acabaran con los titanes que gobernaban el planeta, destruyendo a los que pudieron y aprisionando al resto, las deidades se fueron debilitando, dejando a los titanes una brecha que aprovecharon para escapar; indefensa, la humanidad intenta mantenerse con vida, mientras esperan que algún héroe se ponga el mundo al hombro y salve al planeta el solo. Muchas vueltas no hay. De nuevo estamos solos, somos grosos y sabemos qué hacer. Básicamente el juego consiste en explorar los escenarios matando todo lo que no sea humano, hablando con los humanos y encontrando tesoros, enfrentándonos a espectaculares bosses finales. El mundo griego en el que comenzamos es simplemente hermoso. El trabajo de Iron Lore es algo destacable, con unos detalles increíbles en templos y tumbas, con paisajes impactantes y detalles como el cielo, que nunca vemos directamente, pero se refleja en el agua de estanques y pantanos. Las criaturas a las que nos enfrentamos tienen detalles excelentes. Algunos, como los Itchians, tienen partes que brillan en la noche; algunos son transparentes salvo un patrón de color; otros, como los demonios, poseen trazos de fuego, o los ojos les brillan rojos; incluso las criaturas naturales poseen diferentes patrones de pelaje que las diferencian entre ellas. Al viajar por el mundo antiguo (de Grecia, Egipto, etc.) vamos conociendo a personajes históricos y héroes reales, que también están peleando por el mundo como nosotros. Por supuesto, la forma de encarar el juego queda librada a nuestra forma de jugar y al tipo de personaje que elegimos, pero las variantes pueden ser tantas que incluso eligiendo la misma clase podemos hacer un chara muy diferente. Súmenle esto a la posibilidad de jugar el juego completo en Multiplayer cooperativo y nos encontramos con una vida útil mucho más larga, donde las variantes de personajes aumentan, al poder sacrificar algo para volver a nuestro personaje más específico, y que nuestros compañeros pueden suplir nuestras falencias. Así un hechicero se puede concentrar totalmente en hacer daño mientras un guerrero se encarga de mantener a los enemigos lejos de él.





LOS HÉROES VIAJAN AL ESCRITORIO

Es una pena este detalle, pero este juego tranquilamente podria haber alcanzado puntaje de clásico, cambiando la marquita de clon de Diablo a clon de Titan Quest, de no ser por sus groseros bugs, principalmente el que nos envía al escritorio muy seguido y sin previo aviso. Este problema se intensifica si tenemos en cuenta que, si bien nuestro personaje se puede guardar en cualquier lado y la PC hace autosave seguido, nuestra posición en el mapa solo se puede salvar en ciertos puntos clave, por lo que al sacarnos nos vemos obligados a volver a transitar por la misma área muchas veces. Este error parece no pasarle a todo el mundo, pero sí a la gran mayoría, y eso es algo que hace bajar mucho el puntaje, debido a que nos deja con toda la leche viendo a los iconitos de nuestro escritorio demasiado seguido, más aún en Multiplayer, ya que si esto le pasa al que creó la partida, todos terminan en esa situación.

Titan Quest es un gran juego, que revive el amor que muchos olvidaron que tenían por estos arcades matabichos, con algunas cositas originales, pero manteniendo el sabor clásico que tanto gustó hace tiempo. Posee un trabajo artístico en música, sonidos y gráficos del más alto nivel, pero manchado por problemas que denotan una sacada apurada, cuyo responsable muy seguramente es la distribuidora THQ, que no es la primera vez que hace algo como esto. De todas maneras este juego es altamente recomendable, muy divertido. Y si tenés la suerte de que tu configuración de hard no te saque del juego a cada rato, te odio, sableo.





Ficha técnica — requerimientos mínimos: Procesador de 600 MHz – Placa de video de 32Mb - 128 Mb de RAM – 1.5 Gb de espacio libre en el disco rígido
Desarrollador: Mayhem Studios | Distribuidor: Dusk2Dawn Interactive | Soporte Multiplayer: No posee

NEVEREND

POR Roberto Venero

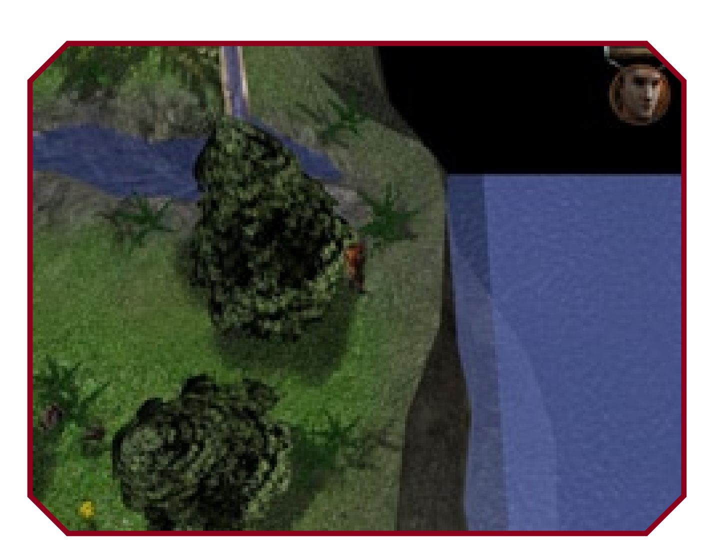
¡ESTO NO PUEDE HABER SALIDO HACE DÍAS!



Neverend es uno de esos juegos que los elegís por el solo hecho de tener un nombre mínimamente interesante. Si tan solo hubiese sabido lo que me esperaba...
El juego nos narra la historia de Agavaen, un hada (no pregunten) a la que le cortaron las alas y, como la mayoría de las personas la detestan por una guerra que involucró a su raza, no le queda otra que unirse a un grupo de bandidos. Luego de que estos "consiguieran" un gran botín, se disponen a celebrar hasta altas horas de la noche y dormir hasta tarde. Mientras, dos bandidos deciden aliarse y robar el tesoro para ellos mismos, llevándose también un amuleto del hada. Al despertar, Agavaen debe ir a buscarlos ya que los otros tipos le echan la culpa a ella por lo sucedido porque… Qué se yo por qué, ni sentido tiene la historia.

NEVEREND… ¡YO LO LLAMARÍA "PLEASE-END"!

Lo primero que notamos al iniciar el juego es la increíble escasez de opciones de configuración. Por ejemplo, sólo hay un tipo de resolución (1024 x 768). Ya arrancamos mal de entrada.
Luego, básicamente, moveremos por entornos a nuestra protagonista poco poligonada en busca de bichos para "levelear", a la vez que pasamos por algunas ciudades realizando quests aburridos y simplistas que se ramifican en muchos más, haciendo de esto un bodrio tremendo. Hay dos tipos de cámara, al estar en un pueblo o lugar importante, moveremos a Agavaen por un fondo estático y podremos mirar objetos, agarrarlos, conversar, etc. La otra, cuando salgamos a recorrer el resto del mundo, será una cámara desde arriba y no a escala (vemos a la heroína mucho más grande) permitiéndonos cubrir vastos terrenos.
Con respecto a las peleas, son una especie de acción por tiempo intentando imitar al Final Fantasy o algún otro juego por el estilo, pero le termina saliendo de cuarta y repetitivo.
¿Música? Un tema para la acción y otro para los ambientes tranquilos. Y si hay más de dos temas no los escuché porque deben ser iguales. El sonido justifica la desinstalación del juego. Hay desde ruidos de caminar sobre empedrado cuando en realidad estamos yendo sobre césped hasta horribles voces genéricas, que parece hubieran contratado a dos personas nada más para hacer todas las actuaciones.
Otra cosa que me llamó la atención fueron los requerimientos… Porque no tiene… No figuran ni en el Readme. A los tipos de Mayhem les debe haber dado vergüenza incluirlos. ¿Y saben por qué? Los gráficos parecen ser sacados de un juego de la década pasada. Modelos "3D" con una animación pésima sobre fondos 2D asquerosamente dibujados hacen de este juego una experiencia visual horrenda. Bleh, en realidad el juego se suponía iba a ser lanzado en el 2002, pero no tenía distribuidor.
Lo único que zafa de Neverend son unos Videos Tutoriales que posee el DVD, que, aunque siendo de calidad media y bastante intuitivos, dejan aspectos del juego sin abarcar.



Hagámosla simple: Neverend apesta. Y eso que no mencioné los bugs, la falta de mapa, etc… ¿Necesitan jugar algún tipo de RPG sí o sí? Jueguen Titan Quest -vean la review en este número-, es mucho mejor.

PUNTAJE

+ Los Videos Tutoriales, la desinstalación no dura nada.
– Todo lo demás, hasta el ícono es vomitivo

Un RPG que se quedó en el tiempo en todos los aspectos.

18%

PATÉTICO

Ficha técnica — requerimientos mínimos: Procesador de 1Ghz – Placa de video de 128Mb – 256Mb de RAM - 2Gb de espacio libre en el disco rígido
Desarrollador: Capcom | Distribuidor: Ubisoft | Soporte Multiplayer: No Posee

DEVIL MAY CRY 3: DANTE'S AWAKENING

POR Leandro Dias

¿QUERÍAS UNA CONSOLA? TOMÁ



Luego de una larga espera, finalmente nos toca a nosotros disfrutar de este magnífico título que, a pesar del tiempo que pasó desde el lanzamiento original en PS2, no ha perdido nada de su calidad original. Y prepárense porque le va a volar la cabeza a más de uno.

¿QUERÍAS CARISMA? TOMÁ



Hace mucho tiempo, un caballero oscuro llamado Sparda se rebeló ante Mundus, amo y señor del Inframundo para así salvar a la humanidad. Luego de derrotar a todas sus tropas y vencerlo, Sparda logró sellar el portal del infierno, dejando atrapado allí a su enemigo. Antes de perecer, el salvador del planeta tuvo dos hijos gemelos, llamados Dante y Vergil. El primero siguió el camino de su padre y se dedicó a defender a la humanidad de las fuerzas del mal. En cambio el otro se rodeó de personajes siniestros y cosechó su lado oscuro. Ambos estuvieron peleados desde siempre y combatieron en más de una oportunidad.
Un día, Dante recibe una invitación poco cordial de su hermano para reunirse con él. En realidad lo que Vergil desea es romper el sello que mantiene atrapado a Mundus y para eso necesita apropiarse de un amuleto que heredó su gemelo. Aquí comienza la historia de este tercer Devil May Cry y se ubica varios años antes de lo acontecido en los otros dos. A lo largo de toda la aventura controlaremos a Dante y deberemos combatir contra numerosas hordas de enemigos para finalmente enfrentarnos con nuestro malévolo pariente. Pero éste último no será el único al que nos confrontaremos, ya que una misteriosa mujer llamada Lady también intentará destruirnos. Un acierto de la gente de Capcom es el hecho de haber creado un personaje tan carismático como Dante. Es, sin temor a equivocarme, uno de los héroes más polenta de los últimos tiempos. Nuestro personaje ser ríe del peligro, incluso cuando se ve superado en número o en altura. Ante cada amenaza, siempre tiene una frase irónica para responder a su agresor antes de llenarle la cara de plomo. Las escenas intermedias suelen ser sumamente graciosas por el accionar de este muchacho, que decide comer pizza mientras se encarga de eliminar a un monstruo, por ejemplo.

¿QUERÍAS ACCIÓN? TOMÁ

En líneas generales, Devil May Cry 3 es un juego de acción en tercera persona en donde deberemos eliminar a todo enemigo que se cruce en nuestro camino hasta llegar al jefe final del nivel, y en el medio resolver algún que otro enigma. Muchos de ustedes se preguntarán qué tiene esto de innovador. La respuesta es simple: la velocidad de la acción es increíble. Ya desde el principio deberemos combatir contra una gran

reviews

cantidad de enemigo con nuestras dos pistolas (llamadas Evony & Ivory) y con una espada (Rebellion). A diferencia de los tradicionales títulos del género, no será necesario apuntar manualmente sino que nos encargaremos de realizar diversos combos para eliminar a nuestros contrincantes. Mediante la combinación de saltos, cambio de armas, giros y otros movimientos deberemos realizar diversas piruetas que aumentarán nuestro nivel de estilo. Cuanto más brutal, ágil y vistoso sea nuestro desempeño en las batallas, más puntos acumularemos para así obtener una recompensa al final del nivel.
A la hora de repartir bifes, podremos elegir entre cuatro modos de combate diferentes (luego se convertirán en seis) que deberemos seleccionar al comienzo de cada misión.
Cada uno de ellos se diferencia notoriamente de los demás, siendo en un principio dos basados en el ataque (SwordMaster y GunSlinger), uno en la defensa (Royal Guard) y el último en la destreza (Trickster). Estos estilos pueden ir aumentando su nivel, hasta llegar al máximo de tres, a medida que realizamos combinaciones lujosas y brutales. Deberemos ser muy cuidadosos a la hora de elegir alguno de ellos ya que nuestra victoria en el nivel puede depender de esa elección.



¿QUERÍAS DIFICULTAD? TOMÁ

Como dije anteriormente, uno de las cosas que más se le criticaron a Devil May Cry 2 fue su escasa dificultad. Parece que los programadores tuvieron muy en cuenta estas opiniones porque hicieron que terminar esta entrega al cien por ciento sea una empresa bastante complicada. Pero a no alarmarse, porque si nos derrotan tres veces seguidas en los primeros niveles, automáticamente se nos habilitará un "Easy Mode" mucho más sencillo que el tradicional. A lo largo de veinte misiones deberemos enfrentarnos con decenas de contrincantes a la vez, y al final de cada una nos estará esperando un enemigo final más potente que el resto. Incluso en un nivel deberemos enfrentarnos con todos ellos a la vez, recordando aquellos juegos viejos que tanto nos gustan. Derrotar a estos enemigos principales no será una tarea fácil e incluso los de las primeras fases nos costarán bastante. Para poder vencerlos tendremos que memorizar sus ataques y a su vez ir incrementando nuestras habilidades mediante la recolección de orbes. Éstas se dividen en cinco tipos diferentes y se encuentran dispersas en el escenario. Con ellas compraremos nuevas habilidades, armas y combos para aumentar el poder del protagonista.

Como para reducir un poco la adrenalina generada por la acción trepidante, cada nivel posee un cierto número de puzzles para resolver y que serán obligatorios para poder continuar. Estos enigmas no son demasiado complicados debido a que se basan simplemente en encontrar algún pasadizo o activar un determinado interruptor. Un agregado interesante son un par de secuencias típicas de juegos de plataformas en las que será necesario saltar de un lado al otro para poder completarlas. A medida que vamos terminando la aventura se nos habilitarán misiones secretas y también distintos extras como galerías de arte.

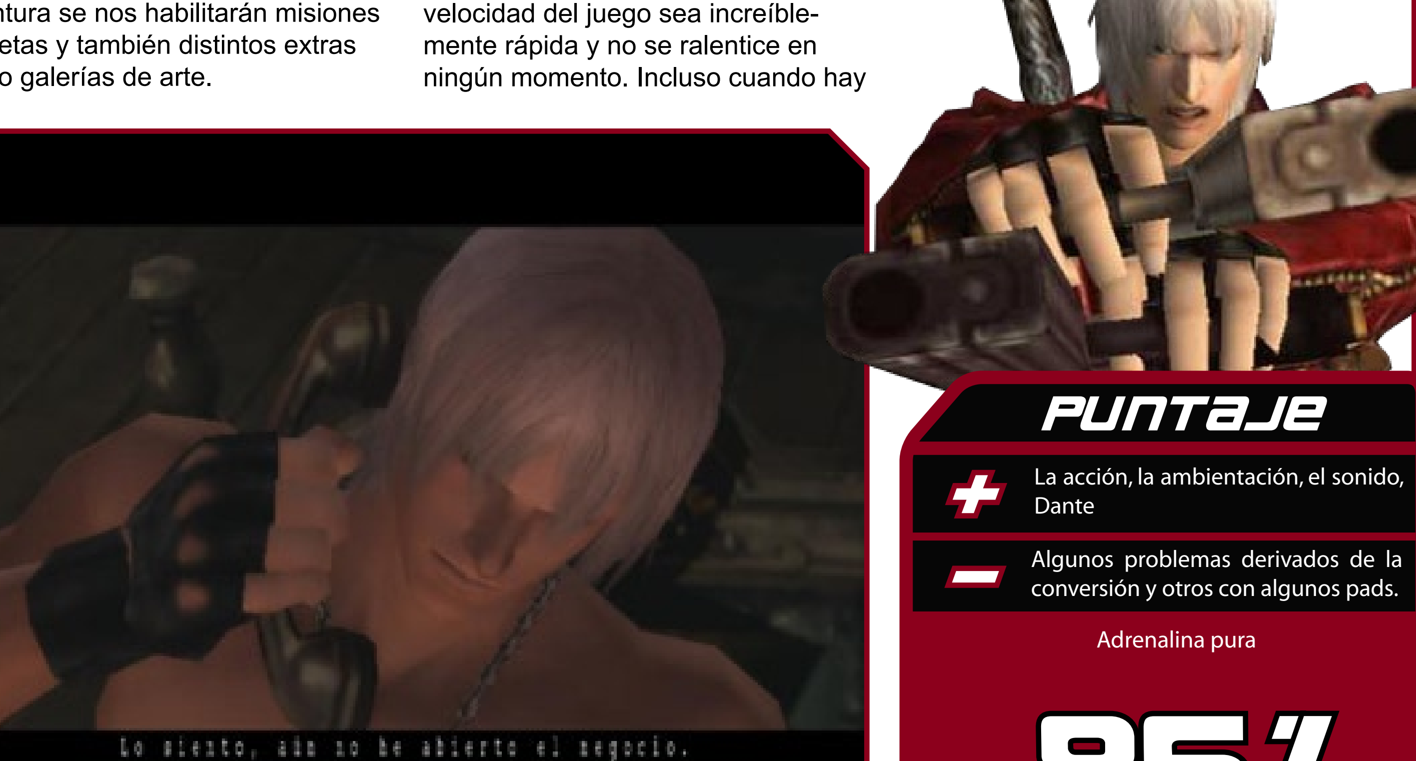


¿QUERÍAS VELOCIDAD? TOMÁ

El apartado técnico, al ser una conversión directa de la versión de Playstation 2, no está a la altura de los grandes exponentes a nivel gráfico como pueden ser Doom 3 u Oblivion, aunque se la banca bastante bien. Las desprolijidades más notorias se ven en algunos fondos, objetos o enemigos menores que se pixelan bastante. En cambio los efectos especiales se ven de maravilla al igual que los protagonistas.
Pero el hecho de que el engine no sea demasiado pesado hace que la velocidad del juego sea increíblemente rápida y no se ralentice en ningún momento. Incluso cuando hay montones de explosiones en pantalla todo corre suavemente y sin tirones.
A pesar de todas sus enormes virtudes, Devil May Cry 3 posee algunos defectos que, si bien no son demasiado groseros, pueden llegar a molestar a algunas personas. En primer lugar, el control con el teclado y el mouse dista de ser el más cómodo por lo que se recomienda utilizar un gamepad similar al de la consola de Sony para poder disfrutar del título en todo su esplendor. Además, la cámara en ocasiones se vuelve un tanto molesta, pero se soluciona rápidamente debido a que se pude rotar libremente a la misma.

¿QUERÍAS GAMING FACTOR? TOMÁ

Creo que no queda mucho por decir, más que Devil May Cry 3: Dante's Awakening es un juegazo de aquellos que por suerte podemos disfrutar los usuarios de PC. No llega a ser un clásico por algunos defectos que se deben en general a la conversión pero que no empañan la calidad imperante en el resto de los aspectos. Terminen de leer esta maravillosa publicación y después salgan corriendo a comprar este título. Dante los está esperando con los brazos abiertos.



• Acá Leandro dice que Dante es Sexy •

PUNTAJE

+ La acción, la ambientación, el sonido, Dante

– Algunos problemas derivados de la conversión y otros con algunos pads.

Adrenalina pura

86%

EXCELENTE

Ficha técnica

Requerimientos mínimos: Procesador de 800Mhz – Placa de video de 16Mb – 128Mb de RAM - 450Mb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: Nucleosys | Distribuidor: Got Game | Soporte Multiplayer: No posee

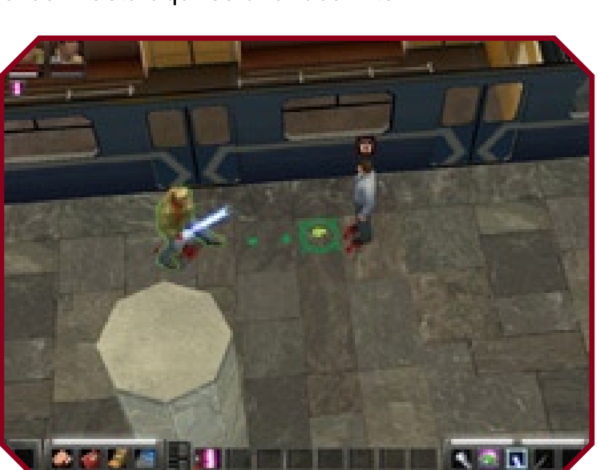
NIGHTWATCH

POR Darío Sardella

COMO TENER UNA IDEA Y NO SABER APROVECHARLA

En estos tiempos en donde es típico ver películas que dan paso a juegos, no debería resultar extraño que la mayoría sean decepcionantes, ¿o sí? Veremos qué pasa en este caso. De la mano de Nival Interactive nos llega un juego RPG táctico basado en una saga de dos películas rusas que repercutieron bastante en esas tierras, llamadas Night Watch y Day Watch, y ¡oh! casualidad, el juego que nos ocupa hoy se llama Night Watch.
Basado en el universo de ambas películas, trata sobre los Other, una especie de humanos afines a la magia, agrupados en dos bandos, con sus respectivas clases, conocidos como los Light Other, y los Dark Other. Ambos bandos vienen luchando desde hace siglos, pero en la edad media prácticamente se aniquilaron, por lo que tuvieron que firmar un pacto que los protegiera y evitara guerras a gran escala, y se crearon tres grupos:
La inquisición, que se encarga de mantener el equilibrio entre ambos bandos; Night Watch, formada por los Light y que se encarga de proteger dicho bando contra las intrusiones de los Dark; y Day Watch, formada por los Dark y se encarga de proteger a los mismos de las intrusiones de los Ligth.
El juego, como su nombre lo indica, se ve desde la perspectiva de los Light, dado que seremos uno de ellos. Hasta aquí es una idea interesante y que podría resultar bien implementada. Así que veámoslo por puntos.





¡ABRACADABRA!

Tras haber instalado el juego, nos mete de lleno a una poco llamativa introducción con escenas de las películas y luego pasa a una secuencia donde nos presenta al protagonista, apuntando con un rifle y que va a matar a alguien, pero decide no hacerlo. Tras ello aparecen dos sujetos (dicho sea de paso, uno parece Mr. Spock pero sin orejas puntiagudas y con corte taza), que de buenas a malas nos apuran para que matemos a quien apuntábamos, o muramos. Tras ellos de repente aparece un portal y sale una maga que elimina a Mr. Spock, se presenta como Olga, y nos dice que huyamos a encontrarnos con alguien. Tras hacer lo que nos piden, pasamos a un breve tutorial que nos explica todo el manejo, que básicamente se reduce a usar el mouse. Y es bastante cómodo, excepto en lo que respecta a la cámara.
Al llegar a la estación se nos une nuestro primer aliado y nos dicen que elijamos uno de los tres caminos: Mages, Sorcerers o Shapeshifters. Los primeros usan la magia como forma de ataque y defensa mediante hechizos directos. Los Sorcerers, en cambio, si bien tienen algún que otro hechizo disponible para el ataque, suelen encantar objetos o seres para ello, por ejemplo podremos convertir un tubo fluorescente en una espada láser. Y por último, los Shapeshifters cambiarán de forma a la de un animal que elijan y ganarán poderes relacionados con ellos, como súper saltos, golpes que sacarán volando a nuestros enemigos y cosas así.
La jugabilidad en este aspecto está muy bien implementada, si bien peca de simple, al menos no nos complica la vida con cosas inútiles. Es hasta divertido participar de las peleas y revolear gente de acá para allá mediante hechizos u objetos. El sistema de combate es por turnos y basado en puntos de acción según nuestros atributos, al estilo Fallout, muy intuitivo.



Tras las primeras instancias ya pasadas, nos informarán de que podremos acceder a The Gloom: una dimensión paralela en la que podemos afectar a los seres vivientes del otro lado, pero no así a los objetos a menos que ya los hayamos agarrado. Se usa para luchar sin destruir al mundo real, además de para ocultarse o escapar de algunos enemigos, o resolver puzzles. Además tendremos más puntos de acción, pero a cambio nuestra vida será drenada constantemente. Dicho lugar es el escenario de las peleas durante la mayor parte del tiempo, y acá tenemos la primera contra del juego: sería bastante agradable si no fuera porque, debido a que se ve todo el tiempo borroso, poco definido y del mismo color azulado todo el tiempo, termina cansándonos y dándoles un aspecto deslucido al ya bastante pobre diseño de escenarios.

NADA POR AQUÍ, NADA POR ALLÁ.

El aspecto grafico también deja bastante que desear para los requerimientos reales del juego, dado que no es la gran cosa y es muy pesado. Se nota que está mal optimizado por donde sea, porque debería andar perfecto con los requerimientos recomendados (que en este caso fueron superados ampliamente). Como ya mencioné en el apartado anterior, los escenarios están poco cuidados, faltos de detalles y demasiado simples. En las cutscenes se nota bastante, sobre todo en los lugares a cielo abierto, donde... ¡NO HAY CIELO!... Sólo un fondo negro.
Los modelos de los personajes, si bien no son la gran cosa, al menos nos están un poco mejor, pero sus texturas están bastante lavadas y con poca definición. Las animaciones de combate se vuelven repetitivas al rato al ser la misma para casi todo tipo de lanzamiento de hechizos.



LA HISTORIA INTERMINABLE

La historia nos llevará de ese intento de asesinato que cometimos hasta una compleja trama de conspiraciones donde nada es lo que parece, pero termina estando muy tirada de los pelos y no se siente natural. Debe ser porque trataron de unirlo a lo que sucede en las películas.
Con sólo decirles que la razón para que estuviéramos intentando matar a alguien era que nuestra madre estaba enferma y necesitábamos la guita del laburito ese, pero más tarde nos enteramos que dicha enfermedad era tan sólo un pretexto para tratar de convertirnos a los Dark, les digo todo.

¡ALAKAZAM!

Resumiendo, un juego con una idea interesante pero muy mal aprovechada. Si bien nos puede divertir durante un rato, la historia resulta flojita y no nos da ganas de continuar; está mal optimizado, no cumple con las expectativas de los fanáticos de las películas ni las de los que no lo son. Así que sólo acepten este juego si les cae de arriba, o andan en búsqueda de un RPG táctico por turnos y ya se acabaron todos los que hay disponibles.




la idea, las habilidades, el sistema de combates.


muy exigente para lo que ofrece, la historia termina siendo simple, se vuelve monótono, The Gloom.

un rpg táctico basado en una idea interesante, pero que se queda a medio camino.



BUENO

Ficha técnica

requerimientos mínimos: Procesador de 800Mhz – Placa de video de 16Mb – 256Mb de RAM - 3.5Gb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: Akella | Distribuidor: Bethesda Softworks | Soporte Multiplayer: No posee

Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow

POR Facundo Szraka

EL PIRATA METROSEXUAL

Me voy a confesar. No vi ninguna de las dos películas en la que está basado el juego. Tampoco tengo muchas intenciones que digamos de hacerlo, aunque eso ya no nos compete. Apenas sé que se trata de un pirata que está disfrazado de Keith Richards con los ojos delineados y poco más. Así que sólo me limitare a comentar lo que viví cuando jugué con este título. O sufrí, como les guste a ustedes. Porque no podía faltar, como mes a mes hago, someterme al vil castigo que propician mis superiores. Realmente quieren que la pase mal. Qué gente jodida, caramba.



PASEANDO POR EL CARIBE

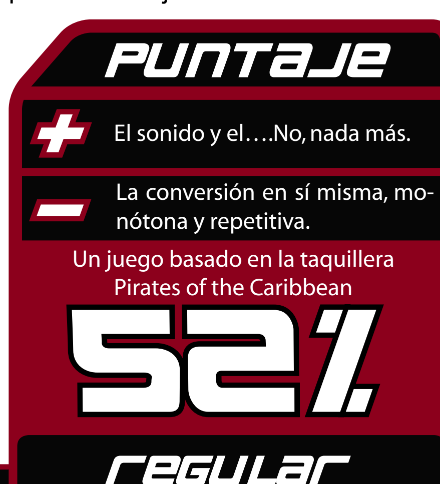
La historia nos narra que nuestro metrosexual pirata Jack Sparrow deberá ir con su tropa piratesca de paseo por distintas islas del Caribe en busca de tesoros que llegan de rumores y leyendas. De ahí en más se meterá en problemas típicos de las aventuras de este estilo, algo que no sorprenderá a nadie a estas alturas. Su estructura es básicamente lineal. Avanzaremos a las piñas y juntando monedas de oro, accionaremos alguna que otra palanca, pelearemos contra algún jefe y cada tanto tendremos un video en CG o in game bastante cutre narrando la historia. Al ser tan lineal y simple, a los pocos minutos es probable que nos aburra y lo borremos de nuestro disco rígido. Porque, francamente, este titulo no es más que aprovechar la salida de la segunda película de Pirates of the Caribbean y hacer un billete extra.

LA REGLA DE SIEMPRE

Como suele suceder en los juegos basados en películas, apesta. Como si fuera una regla que debe cumplirse a rajatabla en la industria. Uno de los primeros problemas que se encuentra a primera vista es que por su estilo de juego uno sospecha que viene del mundo de las consolas y la confirmación -temida como pasa siempre- de que es un port horrible. La interfaz es muy molesta, no hay configuración de video -ni siquiera hablemos de resolución- y el mouse está casi dibujado. Las texturas realmente dan pena y los personajes, además de ser repetitivos, se mueven de forma sumamente acartonada. Ni hablemos de su IA. "Ni hablemos" porque es nula: los enemigos nos ven y se vienen a nosotros sin más; pegan, corretean y nada más. Por esa razón la acción se torna bastante monótona y limitada. Un poco más cuidado en el aspecto técnico es el sonido, que si bien no es de lo mejor, acompaña bastante bien el recorrido de nuestra aventura, con una música acorde y los efectos que por suerte no molestan. Lo que sí me llamó la atención es que, para andar fluido, necesitaremos una maquina medianamente poderosa, lo que denota el poco trabajo realizado en la conversión.

Y COLORÍN COLORADO, ESPERO QUE ESTE CUENTO SE HAYA TERMINADO

Y de una vez por todas. Pero por un lado no está mal. Si tenés 12 años y sos fanático de las aventuras de Jack Sparrow va a terminar gustando. Para los demás, quedaría mejor como regalo de navidad cuando esté de oferta u olvidado en las estanterías como parte de un merchandising para una famosa película. Haciendo cuentas, tenemos un juego lineal, monótono y por sobre todo, mal porteado de su versión para consolas. Mejor guárdense el dinero para ir de viaje en serio.



PUNTAJE

\+ El sonido y el….No, nada más.

\- La conversión en sí misma, monótona y repetitiva.

Un juego basado en la taquillera Pirates of the Caribbean

52%

regular

Ficha técnica

requerimientos mínimos: Procesador de 800Mhz – Placa de video de 32Mb – 128Mb de RAM - 2Gb de espacio libre en el disco rígido

Desarrollador: SuperSonic | Distribuidor: Codemasters | Soporte Multiplayer: Internet/Lan/Hasta 4 jugadores

Micromachines V4

POR Facundo Szraka

¡MICRODIVERSIÓN!

Si alguno de Uds. alguna vez tuvo alguna consola de 16 bits, seguramente metieron mano a Micromachines y lo más probable es que se hayan divertido como enanos. Lo que hoy tenemos entre manos es un port (o conversión, como le guste a Uds.) del juego salido en PS2 y PSP. Vamos a adentrarnos a ver qué tiene para ofrecer esta revisión de un clásico.

¡QUERIDA, ENCOGÍ A LOS AUTITOS!

Para los que no sepan de qué va este juego les comento que se trata de un atípico título de carreras. Los autos que manejamos son símiles a los autitos de juguete y las pistas que recorremos son lugares por donde pasamos todos los días. La cocina, el patio, la sala de juegos o incluso un museo. Dentro de MV4 encontraremos más de 50 pistas, donde en un principio sólo podremos elegir la de principiante, y a medida que avancemos destrabaremos las siguientes. Lo mismo ocurre con los autos: si ganamos, se sumarán más a nuestra colección, que alcanza la increíble cifra de 800 a destrabar. La perla sin duda se la lleva el modo multijugador, donde podremos darnos violencia hasta cuatro jugadores al mismo tiempo. Sumamente divertido y vicioso. Es algo que deberían probar sin dudas. Otro modo que los mantendrá un tiempo ocupados es el de editor de pistas. Si bien es un tanto limitado, es divertido para después usarlo como campo de batalla contra nuestros amigos. Para librar nuestras titánicas peleas en la pista, tendremos a nuestra disposición más de 25 power ups. Podremos usar una ametralladora, un martillo gigante, electricidad, misiles y todo lo que tengamos a nuestro alcance. Incluso las malas artes, como empujar al otro competidor al vacío. Todo sirve para ganar la carrera. Sin lugar a dudas MV4 es un juego sumamente divertido, si es con amigos la diversión se multiplica y tiene cierto valor de rejugabilidad como para tenernos un par de días enganchados.



ESO QUE SALE DEL MONITOR Y LOS PARLANTES

Para hablar de los gráficos, tenemos que separarlo en dos aspectos. Por un lado tenemos a los escenarios, que sin ser ningún alarde de espectacularidad, están muy bien diseñados y son bastante originales. Si bien no son muy detallados, son vistosos y cumplen más que bien. La perla negra se la llevan los modelos de los autos. Son realmente penosos y faltos de vida. Parecen cajitas de fósforo con ruedas. Y lo peor es que casi carecen de texturas. Una pena. El sonido esta ahí, casi pasando desapercibido. La música es agradable sin hacer mucho escándalo y los sonidos FX son bastante mediocres, aunque en un juego de este estilo mucho más no se necesita. Siguiendo con el aspecto técnico, la introducción del sistema Havok en el juego es más que acertado. Es divertido ver cómo los autitos rebotan de un lado a otro o cómo se comportan los elementos del escenario. Muy buena elección.

MICROFINAL

MV4 es un juego que nos divertirá por un par de días y si suman amigos, las partidas podrían volverse un clásico de cualquier reunión. Ya lo saben, si quieren pasar unos buenos momentos sin tener en cuenta el aspecto técnico, ésta es su elección.



PUNTAJE



El modo Multiplayer se lleva el podio a lo mejor del juego



Un apartado técnico bastante descuidado

Un juego de carreras con autos de juguete



70%

muy bueno

Ficha técnica

requerimientos mínimos: Procesador de 1,3 GHz - 256 MB de RAM - Placa de video de 128 MB - 1 GB de espacio en el disco rígido

Desarrollador: Sega | Distribuidor: Sumo Digital | Soporte Multiplayer: Internet y LAN. Hasta 6 personas.

OUTRUN 2006 COAST 2 COAST

POR Manuel Cajide Maidana

IL RITORNO DELLO CAVALLINO RAMPANTE

Anoche soñé de nuevo contigo. Tu recuerdo aún me invade a pesar de los años. Con el correr del tiempo mis pretendientes pasaron sin pena ni gloria, pero ninguna llegó a lo que alguna vez tuvimos juntos. No recuerdo por qué tuvo que acabar, pero lo daría todo por que volvieras. Supongo que fue por eso que mi corazón se negó a aceptar que algo tan hermoso sea sólo un producto de mi imaginación, hasta que la realidad me forzó a afrontarla.

ANDIAMO AL PARADISSO

En mis sueños querías escaparte otra vez. Llevarme a los rincones más exóticos del planeta y olvidarte de todo, aunque sea por un momento. Cuando te vi a los ojos no pude negarme y emprendimos nuestro viaje. No sabíamos adonde, pero al menos lo haríamos rápido, como a vos te gustaba. Los paisajes que recorríamos parecían pintados por un artista aún buscando su propia expresión. Demasiado hermoso y hasta surrealista para ser verdad, pero suficientemente verosímil como para engañar a esta pobre alma cansada. Incluso París, la Ciudad Luz, era aún más hermosa vista en el reflejo de tus ojos, mientras el viento jugaba con tus cabellos, aun húmedos por la intensa lluvia que habíamos cruzado en la pecaminosa ciudad de Las Vegas.



Tampoco olvidaré nuestra música favorita. Los mismos temas que hace tanto tiempo nos acompañaban seguían estando ahí, junto con una pequeña colección de remixes y covers para llenar el corazón de cualquier amante de la velocidad. Lo extraño era como se comportaba el sonido a nuestro alrededor, no estaba muy bien trabajado... mi inconsciente estaba más interesado en complacer a mis ojos (y corazón) que a los oídos.
En tu precioso cuerpo pude notar el pasar de los años. Habías madurado y te volviste aún más sofisticada, pero la edad te había tratado bien. A pesar de los sutiles cambios, la esencia seguía siendo la misma. Tu sentido de aventura era idéntico, recorrer juntos los mejores parajes del planeta y luego avanzar a nuestro siguiente destino, a veces elegías vos, pero casi siempre me dejabas a mí. A pesar de estar haciéndolo todo por ti, seguía estando bajo el control de la situación.

NELLA PRIVACITTA C'E LE AMORE

Sé que sólo en los sueños es posible viajar en cinco minutos desde las soleadas playas de Miami hasta el seno mismo de la civilización occidental, pero una vez más nada de eso parecía importar. Incluso en la manera de movernos notaba la irrealidad. No te movías para complacer a Newton y sus innumerables teorías, sino a mis más bajos instintos. Controlarte podía tener ciertos desafíos, pero no eran a los que estoy acostumbrado a afrontar en otras como tú. Una vez que volví a recordar tu forma de ser, descubrí que el desafío radicaba en otros factores mucho más entretenidos e importantes, y no tanto ir rápido y rebasar a la competencia. Tuvimos la posibilidad de probar carreras comunes y silvestres, contra otras parejas similares a nosotros. La gloria de una victoria peleada hasta el final, mofarse de aquellos que hicieron el esfuerzo, esos que tragaron el polvo con unos pocos segundos de ventaja pero no llegaron tan lejos como nosotros es incomparable.
Sin embargo no nos entreteníamos tanto como cuando estábamos solos,



preferíamos la privacidad.

SOLO COMPIERO TUOI DESIDERI

Pero esta vez algo habías cambiado. Estabas distinta... demandante. Sólo ir rápido, como en otras ocasiones, no te bastaba. También querías que te demuestre lo mucho que te amaba, y yo gustoso así lo cumpliría. A mitad de camino empezaste a exigirme ciertos desafíos y enloquecías de amor si los satisfacía. Empezaste con simples curiosidades, mostrarte que tan rápido podíamos ir, o divertirnos con unos fabulosos derrapes... pero lentamente el sueño empezó a hacerse más evidente. Dejaste de lado los pedidos comunes, en especial cuando me pediste que eliminara una plaga de fantasmas de un pantano, o que no permitiera que los extraterrestres nos transformaran en sus esclavos.
No importaba, sólo estaba concentrado en hacerte feliz. El placer de verte sonreir era más fuerte que cualquier otra cosa que distrajera, incluso cuando me pediste que resolviera ecuaciones matemáticas mientras conducía a más de doscientos kilómetros por hora. Por momentos era en lo único que pensaba, dejando de lado mis obligaciones para ir a dormir una siesta y volver a encontrarnos, eras peligrosamente intoxicante.



IL AMORE ETERNO DURA INCIRCA DI TRE MESI

No hay otra como tú. Eres hermosa y radiante como el amanecer en el mar tras una larga noche de amor. Tienes una gran cantidad de facetas para ofrecer, suficiente para complacer a cualquier hombre (y me atrevo también a decir mujer). Pero el tiempo volvió a jugar conmigo. Recordé porque lo nuestro había terminado. Realmente disfruté cada segundo que pasé contigo, pero de a poco esa magia que estaba antes se perdió. Ya te conocía, no me sorprendías más, eras una y otra vez lo mismo. No tenias profundidad ni eras un desafío de complacer como lo eras al principio. Te amo y siempre lo he hecho, pero necesito de variaciones, necesito escapar de la rutina.

VENTI ANNI FA



La primera versión de este juego salió a la calle en el año 1986, de la cual cientos de niños y jóvenes se enamoraron por primera vez. Produjo una revolución de la que esta última entrega comparte muchas cosas. El original de las salas de videojuegos fue un clásico por la calidad de sus gráficos y la diversión. Introdujo la idea de caminos que se bifurcan que le daba al jugador una amplia posibilidad de elección. Ademas fue uno de los primeros en permitirle al jugador creer, aunque sea por algunos momentos, que se encontraba al volante de una Ferrari Testarrosa, acompañado por una rubia recorriendo innumerables y paradisíacos paisajes. Ideas que luego fueron imitadas por generaciones nuevas y algunas secuelas.
Esta nueva versión no sólo mantiene la calidad del original, sino también logra transmitir el mismo tipo de sensación que produjo en muchas personas allá por los 80's, y esta vez también cuenta con licencia original de Ferrari para 13 vehículos distintos.

PUNTAJE

 Que estoy enamorado

 El sonido podría ser mejor. Puede volverse repetitivo.

Un arcade hasta la médula que rebalsa en nostalgia



EXCELENTE

Ficha técnica

Requerimientos mínimos	Procesador de 1.5Ghz – Placa de video de 64Mb – 512Mb de RAM
Desarrollador: Stainless Steel Studios	Distribuidor: Midway
Soporte Multiplayer: Hasta 8 jugadores, Lan o internet	

Rise & Fall: Civilizations at War

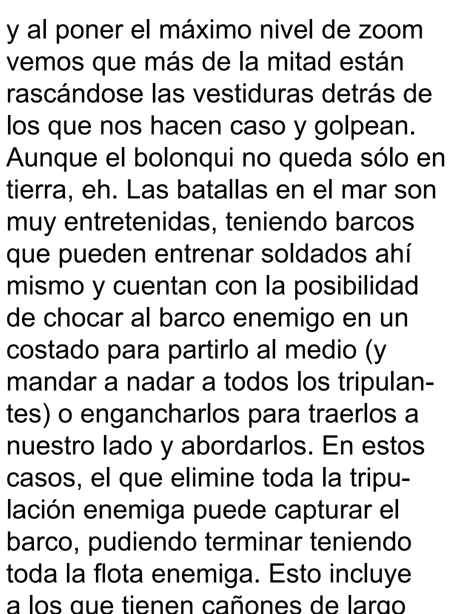
POR Walter Chacón

Cayó demasiado



Siempre me la paso iniciando las notas con "falta originalidad hoy en día", "se le pone demasiada atención a los gráficos", etc. Esta vez saltearé el discurso para decir directamente que es una desgracia que el juego haya salido así, porque de haber tenido uno o dos meses más de desarrollo, el puntaje sería muy distinto. Y eso es porque las ideas originales eran muchas, pero les falta cerrar con el resto del juego.

Al empezar notamos el estilo Age of Empires: una base principal y un par de aldeanos. Juntamos oro y madera para contratar más esclavos, colocamos una granja que luego actualizaremos para albergar quinientas personas y, cuando nos llegan muchos recursos, pasamos a la creación de un ejército. La variedad de tropas no es mucha: espadachines, lanceros, arqueros, caballeros y equipo de asedio. Algunas de las cuatro civilizaciones (Romanos, Egipcios, Persas y Griegos) cuentan con tipos que colocan escaleras, aunque esas entradas pueden terminar muy mal. La cantidad de tropas que salen de las estructuras está determinada por la cantidad de edificios neutrales que capturemos. Estos cuentan con una cantidad X de defensores que intentarán acabar con nuestros soldados en cuanto nos vean.
No hay tanta estrategia como en Rome: Total War. Es mucho más fácil crear cien soldados de cada tipo y hacer attack position a la base enemiga que tomarse un tiempo moviendo todo cuidadosamente. Una cosa muy extraña es que parecería que no todas las tropas atacan ¿Cómo? Enviamos todo un escuadrón de espadachines a golpear una barraca y al poner el máximo nivel de zoom vemos que más de la mitad están rascándose las vestiduras detrás de los que nos hacen caso y golpean.
Aunque el bolonqui no queda sólo en tierra, eh. Las batallas en el mar son muy entretenidas, teniendo barcos que pueden entrenar soldados ahí mismo y cuentan con la posibilidad de chocar al barco enemigo en un costado para partirlo al medio (y mandar a nadar a todos los tripulantes) o engancharlos para traerlos a nuestro lado y abordarlos. En estos casos, el que elimine toda la tripulación enemiga puede capturar el barco, pudiendo terminar teniendo toda la flota enemiga. Esto incluye a los que tienen cañones de largo alcance.





¡Por el honor!

El honor es un recurso muy importante que podría compararse con esa barrita del C&C: Generals con el que subíamos de rango. Principalmente se utiliza para las actualizaciones de las unidades, incluyendo al héroe. El nivel de éste indica el tope de la tecnología disponible. Para que quede más claro, en vez de "edad de piedra, edad de las herramientas, edad de bronce, edad de oro" está héroe nivel uno, dos, tres, hasta nivel siete. También se pueden comprar consejeros que dan diversas actualizaciones, como la velocidad de los soldados o disminución del costo de otros consejeros.
Hay tres métodos para conseguir honor. El primero es mediante unas estructuras que nos van sumando puntos periódicamente. Otro método es la exploración, aunque sin duda el más eficiente y divertido es matando tropas enemigas.

• Siempre tuve ganas de hacer eso •

Darth Aquiles, rise.

Un lindo detalle es el poder manejar al héroe en tercera persona, metiéndonos de lleno en la batalla para ver que efectivamente la mitad de los guerreros se rascan las vestiduras.
Al tomar el control del héroe nos daremos cuenta de que somos invencibles y nos meteremos en medio de todo el ejército enemigo repartiendo clics a mansalva.
Para evitar el abuso se dispone de una barra de stamina. Cuando esté vacía no podremos tomar el control manual del héroe, haciendo que lo guardemos para situaciones críticas (se recarga, pero muy lentamente).

Let the hammer fall!

Hasta ahora las ideas son puras flores, pero el resultado final está lejos de ser un clásico. La falla principal es el motor: es pesado, feo y la calidad gráfica del juego no es genial para justificar esto. Si bien el agüita es linda y los barcos tienen buenos detalles, no se puede decir lo mismo de las unidades. Las texturas del suelo parecen muy lavadas y las de algunos soldados parecen viejas. La carga del menú principal se hace eterna, gracias a sus fondos con videos pesadísimos.
En el modo single player hay tres campañas: la de tutorial, que es muuuuuuy lerda; Cleopatra; y Alexander el groso. En el primer mapa de cada una tenemos la típica misión de contar con veinte soldaditos para acabar con los quichicientos que invaden nuestra base, quitándonos las pocas ganas de jugar que nos deja el tutorial que -repito- apesta. Y no se esperen cut-scenes muy trabajadas tampoco.
Como último palo, en las partidas por Internet el lag es muy común y de por sí puede ser difícil conectarse.

Sólo se me ocurre un motivo por el cual ocurren estos problemas: la empresa que originalmente estaba creando el juego cerró por problemas financieros, así que Midway le encargó el juego a esta otra que lo largó a las apuradas. Tal vez con uno o dos parches, una expansión si nos vamos por las ramas, estos problemas desaparecerían y tengamos un excelente juego. En el estado actual no se lo puedo recomendar a todo el mundo, a menos que quieran ver una combinación entre AoE y R:TW más o menos decente aceptando las fallas.

El cono del silencio

Esto me pasó una sola vez pero quería comentarlo. Apenas al arrancar el juego entro a la parte de opciones. Misteriosamente, la música que anunciaba la llegada de un rey desapareció. Al buscar la opción descubro que la música está desactivada. Activo la música y empiezo el tutorial. Silencio, ni un maldito ruido. Apenas escuchaba las voces de mis soldados al ser elegidos y los espadazos cuando había enfrentamientos, pero fue una media hora muy silenciosa hasta que la música se dignó en aparecer. Un lindo detalle que tiene es que según la situación en el campo de batalla el tema cambia, pasando de música fiestera en tiempos de tranquilidad a tambores de guerra cuando se pudre todo.



Puntaje



La diversión de manejar al héroe; las batallas navales; el honor y sus usos; el starforce no me jodió nada



Motor; campañas single-player aburridas; problemas en el multiplayer

La beta de un RTS algo original

70%

MUY BUENO

Ficha técnica | **Requerimientos mínimos:** Procesador de 1.5Ghz – Placa de video de 32Mb – 256Mb de RAM
Desarrollador: Haemimont Games | Distribuidor: CDV Software | Soporte Multiplayer: No posee

Glory of the Roman Empire

POR Juan Marcos Victorio

¡ESTÁN LOCOS ESTOS ROMANOS!

Glory of the Roman Empire (GOTRE) es un juego estratégico que intentará poner en nuestras manos el destino de poblados y ciudades del gran imperio romano. Seremos una especie de gobernador e iremos saltando de localidad en localidad, intentando llegar a buen puerto y, más que nada, contentar a la siempre molesta gente. Si lo que buscaban era un juego que incluya también buenos combates, pueden pasar de largo y seguir adelante en la revista. GOTRE se enfoca en la parte de desarrollo de la ciudad y sus construcciones, así que aquí no tendremos posibilidad alguna de ver violencia, más allá de alguna que otra revuelta organizada por ciudadanos intranquilos.





TENÍAN TODA LA GALIA... ¿TODA? NO, UN PUEBLITO INSURRECTO SE LES ESCAPABA

Antes que nada, y para definirlo en breves palabras: este juego es sólo, y repito, SÓLO para fanáticos de la estrategia dura y pura. Ni bien empezar, arrancaremos un tutorial bastante sencillo donde se nos irá informando de la mecánica de juego, las construcciones básicas, las necesidades de nuestros habitantes y algo muy importante: cómo entender y movernos en la interfaz.
El funcionamiento es simple: construiremos casas, luego comercios o pequeñas granjitas, que se encargarán de satisfacer las carencias de los ciudadanos. Iremos avanzando, siempre con algunas metas como objetivos del nivel y, como en todo estratégico, se nos irán habilitando más estructuras y opciones con el paso del tiempo.
Un detalle interesante es que el juego puede ser puesto en Latín, tanto hablado como escrito, lo cual si bien puede sonar bastante inútil, es una opción divertida de probar al menos una vez.
Y eso es todo, no hay muchos más secretos, la mecánica es simple y archi conocida, y GOTRE no intenta innovar en nada, sólo trata de hacer lo suyo correctamente. El punto es: ¿lo logra?

ASTERIX Y OBELIX CONQUISTARÍAN ESTE JUEGO SIN TOCAR SIQUIERA EL MOUSE

Construir es fácil: hacemos click en el piso y aparece un menú radial desde donde elegimos la categoría de la construcción que deseamos, y dentro de esta categoría elegimos el edificio en sí.
Cada una de las edificaciones tiene un área de influencia que indica, dependiendo de qué construcción es, el radio de alcance de sus productos y servicios, o hasta dónde están dispuestos a moverse sus habitantes para ir a trabajar o adquirir los bienes que necesitan. Al principio esto es más que suficiente para construir correctamente nuestra ciudad, pero con el correr de las misiones se transforma en una complicación, ya que al ir creciendo las necesidades de nuestro pueblo, y las tierras ya estar ocupadas, se hace difícil colocar las nuevas construcciones en lugares estratégicos para influir a todos, sobre todo cuando la ciudad ya está diseñada.
Otra cosa feita es que la mayoría de las casas y algunos edificios se ven muy genéricos, y después de un rato podemos llegar a olvidarnos que formamos parte del imperio romano. Este punto podría haberse mejorado agregando más construcciones únicas de esta civilización, que si bien están incluidas, no son las suficientes como para ambientarnos completamente.
Los menúes proveen de toda la información que necesitamos a cada instante. Vacantes de empleo, cantidad de ciudadanos, recursos de cada tipo en stock -usados y recién conseguidos-, edificios que tiene la ciudad, necesidades de los habitantes y una larga lista de etcéteras. Y es justamente esta larga lista la que nos termina mareando, no sólo por ser larga, sino también por la forma en que está presentado todo en pantalla. En vez de usar la clásica solución de la mayor parte de los juegos estratégicos, que tienen una pequeña ventanita en pantalla con los recursos, en GOTRE nos encontramos con la necesidad de superponer ventanas con los datos de los recursos sobre la pantalla de juego. Si bien éstas tienen más opciones y datos que las clásicas y pequeñas a las que estamos acostumbrados, lo único que logran es sacarnos de quicio demasiado rápido. Es muy incómodo el momento de construir cualquier cosa, porque debemos recordar el precio, entrar a la ventana de recursos, ver cuánto tenemos de cada uno (que, para peor, están organizados en tabs) y recién ahí tomar la decisión. Si suena complicado escribirlo, imagínense cuan molesto es hacerlo una y otra vez.
Otro problema que noté, es que las vacantes de trabajo no son bien manejadas por la IA del juego. Existen trabajos generales y otros que dependen del sexo. Por ejemplo: a una cantera no pueden ir a sacar piedras trabajadores de sexo femenino. Sin embargo, tarde o temprano nos encontraremos con gente desempleada, a pesar de haber creado las suficientes fuentes de trabajo para todos. Ocurre que el juego ocupa las mismas pero sin fijarse cómo es conveniente. Por lo cual podemos tener habitantes femeninas sin trabajo, y que haya vacantes para empleo sólo masculinas. Normalmente esto se soluciona cerrando algún lugar donde puedan trabajar ambos sexos, esperando que los hombres ocupen sus vacantes en el otro trabajo, y volviendo a abrir el primer lugar para que las mujeres puedan trabajar.



• ¡Por Tutatis! El menu de construcción es muy intuitivo •

Obviamente todo esto es más que engorroso y molesto.

Y AL FINAL, TODOS LOS GALOS SE DABAN UN BANQUETE Y COMÍAN MUCHO JABALÍ

Obviamente siempre dejaban al bardo atado, no vaya a ser cosa que se le ocurra cantar. Ehm, bueno, demasiado Asterix, sigamos con la nota.
Hay un punto del juego del que no he hablado aún: los gráficos. Si bien cumplen y acompañan, se ven algo desgastados y viejitos. El motor no permite una gran libertad a la hora de rotar la cámara, aunque es suficiente para la necesidad del juego. Sin embargo, algunos efectos, animaciones, mejores texturas y "brillitos" le hubieran caído bien al diseño general del fichín. El punto positivo del motor es que permite ser usado en una computadora no tan nueva, y no exige mucha placa de video para disfrutarlo.
En resumen, nos encontramos frente a un juego más de estrategia, con algunos pequeños detalles interesantes, pero que no logra sobresalir de la media.
Los menúes, si bien son originales y cargados de datos, se convierten en complejos en demasía y obstaculizan un desarrollo fluido. Si sumamos a esto que tarde o temprano los juegos estratégicos terminan haciéndose monótonos, nos encontramos con un cocktail peligroso, que sólo agradará a los más fanáticos de la estrategia.
A ellos les deseo suerte, y… ¡Larga vida al imperio! (lejos de aquella extraña aldea Gala, claro está).



• La administración de recursos llega a tornarse engorrosa •

PUNTAJE


\+ Algunos menúes son originales, la cantidad de recursos y construcciones, funciona en máquinas viejitas.

\- Los gráficos no tienen mucha calidad, el juego se torna aburrido rápidamente, la mayoría de los menús y opciones son un completo quilombo.

Un juego de estrategia más del montón, ambientado en la Roma imperial.



BUENO

Ficha Técnica

Requerimientos mínimos: Procesador de 2Ghz – Placa de video de 64Mb – 512Mb de RAM - 2.2Gb de espacio libre en el disco rigido

Desarrollador: Human Head Studios | Distribuidor: 2K Games | Soporte Multiplayer: Hasta 8 jugadores - LAN/Internet

Prey

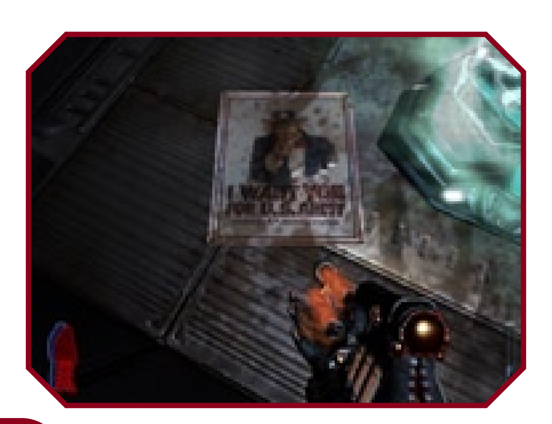
HOW TO COOK FORTY HUMANS

POR Maximiliano Nicoletti

Es una noche típica en el bar de tu novia, en la reserva cherokee. Vos queriendo escaparle a tus raices, tu novia queriendo vivir ahí para siempre, tu abuelo diciendo payasadas que no escuchás acerca de la llegada de la oscuridad y de que puede ayudarte, o algo así. Claro que si fuera tan típica, esas lucecitas que se ven por la ventana no estarían flotando alrededor del bar, esa nave extraterrestre a la que acabas de ser metido no sería tan real, y todos esos aliens con babero alrededor del cuello no estarían mirando a tu abuelo y tu novia con ojos de festín, pero para nada.

Unos once años despues de que anunciaran por primera vez que un juego del calibre de Prey algún día vería la luz, y unos once años de pruebas después, llega a nosotros, sin el super-engine programado enteramente por la gente de 3D Realms y falto de originalidad, más que en algunas pocas cosas, la mentira entretenida que es Prey. Y ojo, porque acá es donde llegan las críticas al no leer, ni entender lo que digo, que yo diga que Prey es una mentira, no significa que sea un mal juego, todo lo contrario, pero despues de once años de revelaciones y pretenciones, recibir un juego así es, sinceramente, una gran mentira.

La historia inicia cuando Tommy, uno de los tantos Cherokees que aún da vueltas por Estados Unidos, trata de convencer a su novia de dejar la reserva donde viven y sentar cabeza en otro lado, mientras su abuelo (el abuelo de Tommy) balbucea cosas sin sentido acerca de oscuridad y maldad. Lamentablemente para él, afortunadamente para nosotros, unas simpáticas lucecitas blancas transportan a Tommy, novia y abuelo de Tommy al que será el escenario común durante el resto del juego. Así es como, armado sólo con una llave francesa, y luego de que unos misteriosos benefactores lo liberasen, nuestro indio amigo deberá abrirse paso a través de la nave, con la ayuda de todo armamento alienígena que pueda encontrar a su paso, con la idea fija de rescatar a su novia y abuelo del banquete principal.



ACÁ IRÍA UN TÍTULO ACORDE. PERO SE LOS DEBO.

El engine de Doom 3 tiene su regreso, con mejoras para representar espacios abiertos, iluminados y cavernosos, además de los clásicos sectores de cuevas orgánicas oscuras que pudimos visualizar en el juego antes mencionado. Además, está perfectamente adaptado para el sistema de portales que veremos durante el tiempo que nos pasemos jugando. Este sistema es tal vez la cosa más innovadora que presenta Prey, aún después de que hayan pasado años de los primeros videos que se publicaron. Un portal no es sólo una imagen estática por la que pasaremos para cambiar de escenario, sino que serviría como un estilo de ventana abierta a otra parte de la nave. A través de un portal podemos ver y disparar. Incluso seríamos capaces de dispararnos a nosotros mismos, suponiendo que hayan dos portales que dieran a un mismo lugar. De todas formas, el potencial de los portales está desaprovechado a sobremanera, ya que, más allá de algunos puzzles donde debamos mover algún portal de acá para allá, no serán más que puertas de acceso a otra zona, sin ningún miedo de perdernos, ya que sólo sirven de puertas de acceso en la linealidad que es Prey.

EN EL ESPACIO TODOS SABEN QUE ERES UN FREAK

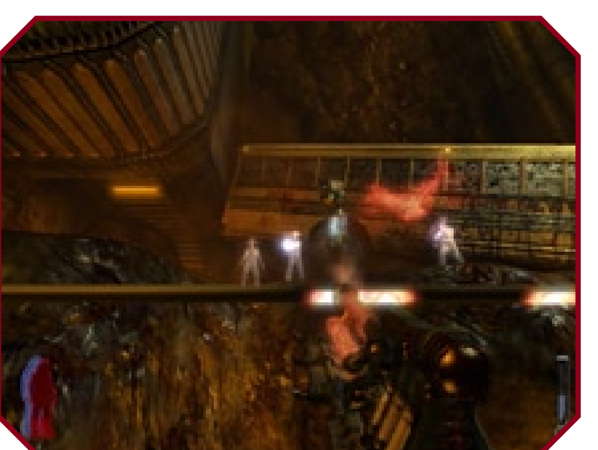
La segunda gran capacidad que presenta el motor de Prey, y que también se ve desaprovechada, es la de los cambios de gravedad. En el juego, los lugares con gravedad afectada se presentan en tres formas, el primero es en un estilo de bandas pegadas a la pared, techo y piso que se iluminan al estar activas y por las cuales podemos caminar. La segunda nos deja dispararle a unos objetos pegados en paredes y techos que harán un giro brusco de nuestra pantalla y caeremos en dicha superficie. La última es bastante más casual, podemos ir caminando por la nave, encontrarnos un portal y de pronto encontrarnos cabeza arriba en otra habitación sin saber que hacemos ahí. De cualquier forma, los cambios gravitacionales, una opción que daría de lleno para un montón de situaciones de acción, se ve afectada otra vez por la compulsión de Prey a ser un juego histéricamente lineal.

Prey tiene un segundo problema: Si bien estamos rodeados de buenos juegos lineales, la mayoría de ellos son buenos porque presentan un buen reto. Que estemos dando batalla a un montón de alienígenas en su propia nave debería ser reto suficiente, pero el juego se sacrifica en dejarnos sólo enfrentarnos a puñaditos de enemigos, que comunmente nos avisa sus acciones antes de hacerlas, en el caso de las tropas de pie, o simplemente ya después de matar al primero sabemos cómo se mueven y qué deberíamos hacer; en conclusión, nunca sentimos una verdadera sensación de peligro, sino que directamente nos deja un mata personas común y corriente con pocas situaciones de peligro, la mayoría bastante predecibles. Y el armamento, variado y bien diseñado, no ayuda para nada. Las armas no suenan potentes a pesar de tener apariencia de serlo, y muchas parecen tener efectos parecidos, a pesar de no tenerlo.

El sonido de ambiente y el constante parloteo para sí mismo de Tommy, que es lo que más escucharemos, está bien logrado. Más de una vez, Tommy dirá exactamente lo que estamos pensando, en el tono que lo acabamos de decir, al ver o escuchar algo extraño o simplemente matar a un montón de enemigos juntos (más de una vez grité "¡Morite, carajo!" y segundos despues Tommy exhaló un "DIE, BASTARD!"). Por el lado de la música, si existe, no me acuerdo. Figúrense cómo pasó de desapercibida.



• Parisi sorprendiendo a Beltrami en una partida multiplayer •



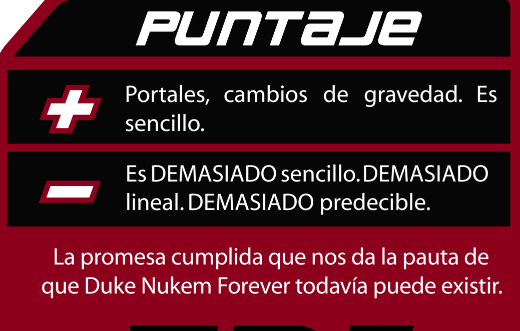
Y TODO LO DEMÁS

Al poco de empezar el juego, obtendremos la capacidad de hacer "spirit walk" o caminar espiritualmente. Al activar dicha opción, saldremos del cuerpo de Tommy y seremos capaces de atravesar puertas holográficas o cruzar precipicios que de otra forma eran imposibles de cruzar, todo debidamente marcado con un solcito extraño para no perder el efecto de ASQUEROSA LINEALIDAD REPETITIVA. Es algo muy parecido a lo que vimos en la saga Soul Reaver, pero con menos opciones.

EN CONCLUSIÓN

Prey no es un mal juego. Para nada. Pero es excesivamente lineal, lo que desaprovecha las mejores innovaciones que trae consigo el juego. Pero el juego sigue siendo entretenido, más allá de lo predecible que puede ser su historia. Si tenés un rato, y no tenés mucho tiempo para jugar otra cosa que un FPS, los portales de Prey son el mejor camino a seguir.





Ficha técnica

Requerimientos mínimos	Procesador de 800Mhz – Placa de video de 64Mb – 64Mb de RAM - 1.2Gb de espacio libre en el disco rígido
Desarrollador: ElektroGames / Kheops Studio	Distribuidor: Tri Synergy / Nobilis
Soporte Multiplayer: No posee	

THE SECRETS OF DA VINCI: THE FORBIDDEN MANUSCRIPT

POR Luciana Decristófaro

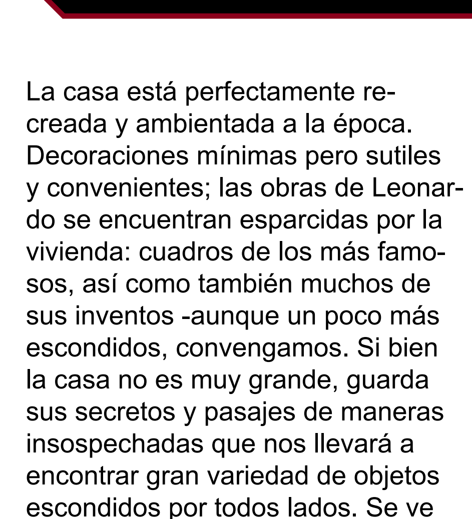
MAMÁ, QUIERO SER UN GENIO.

Segundo juego que sale a la venta sobre el mundo de Leonardo Da Vinci desde el boom del polémico libro de Dan Brown: "El Código Da Vinci" y su consecuente película. Afortunadamente este juego no sigue la trama de ninguna de las dos atrocidades así que pueden respirar tranquilos y, quizá, darle una oportunidad.

LO DE ADENTRO

En este título seremos Valdo, el aprendiz de Francesco Melzi, que, a su vez, fue aprendiz de Da Vinci. La "acción" se sitúa poco después de su muerte, allá por el año 1522. Alguien que desconocemos nos hace una reservada invitación, carta mediante, para ir a la casa del Rey de Francia, François I, donde viviera y falleciera el maestro Da Vinci tres años atrás. ¿El motivo? La búsqueda de un código secreto nunca publicado y que fuera escondido por el maestro. Pero como no podemos entrar así como así a la casa a robarlo, el mismo sujeto nos provee de una carta para Madam Marie Babou de la Bourdaisière, quien cuida de la casa, con el supuesto objetivo de estudiar las creaciones y conseguir unos bocetos sobre La Batalla de Anghiari. Pero esta señorita no es ninguna tonta y vamos a tener que ganarnos su confianza para poder acceder a esos -y otros- privilegios.







La casa está perfectamente recreada y ambientada a la época. Decoraciones mínimas pero sutiles y convenientes; las obras de Leonardo se encuentran esparcidas por la vivienda: cuadros de los más famosos, así como también muchos de sus inventos -aunque un poco más escondidos, convengamos. Si bien la casa no es muy grande, guarda sus secretos y pasajes de maneras insospechadas que nos llevará a encontrar gran variedad de objetos escondidos por todos lados. Se ve que era medio topo el italiano.

LO DE AFUERA

En cuanto a los gráficos, son bastante adecuados para el contexto histórico que representa. Quiero decir, nada de luces extravagantes ni colores chillones, nada fuera de lugar. La vista es cien por cien en 360 grados, lo cual ayuda mucho a que no nos perdamos en este título que es controlado mediante point & click todo el tiempo. No necesitaremos más que el mouse para acceder al inventario, ver nuestro diario, organizar nuestros objetos, papeles, etc. Un detalle "innovador" es la inclusión de un medidor de nuestra moral, significando que según las acciones que elijamos hacer, nuestro medidor subirá puntos al índice "angelical" o al "diabólico". ¿En qué afecta al juego? En los diálogos, en la confianza que puede llegar a desarrollar -o perder- Babou con nosotros. Y es que ella es una parte importante en el juego, ya que necesitaremos de su ayuda para acceder a ciertos lugares. El sistema maneja nuestra moral en forma de puntos; por ejemplo, hay un gatito en la casa al que podremos alimentar para obtener puntos a favor. Sin embargo el robo de algunos objetos nos hará subir puntos del lado perverso. La misma moral advierte a nuestro personaje de hacer -o no- ciertas cosas, ya que se sentirá mal al respecto al intentar hacer algo no muy honesto, o no tendrá problemas en hacerlo, según sea el caso. Sin embargo, es un detalle que no tiene mucha trascendencia en el juego, y tampoco podríamos basarnos mucho en ese sistema que llevaría al juego a posibles atascamientos, ya que estamos hablando de una aventura gráfica prácticamente lineal y no un juego de rol donde somos libres de hacer lo que queramos de distintas formas.

En cuanto al sonido, es correcto, no sobresale pero tampoco necesita funcionar como gran atmósfera ya que ésta se basa en el desarrollo de la historia. La música es muy repetitiva si nos mantenemos por mucho tiempo rondando en una situación o habitación. Algo para destacar es el detalle gráfico en las cinemáticas, que es muy preciso y se ve mejor que muchos títulos actuales de gran peso. Los puzzles no son nada del otro mundo, son muy lógicos, lo que se traduce como: Nada de banana en caño de escape de un auto, ni tirar al gato por la ventana para usarlo como piedra para espantar una paloma mensajera que larga una llave para una habitación secreta que se encuentra escondida detrás de una heladera (que, por cierto, para esa época no existían, al menos no como las conocemos hoy).



EL VEREDICTO

El juego es bastante corto, presenta poca re-jugabilidad, salvo al final del título, donde podremos elegir entre un par de finales alternativos dependiendo de nuestras últimas elecciones. Nada que no se arregle con un par de saves anteriores, ya que jugar de nuevo el juego entero, para hacer exactamente lo mismo con leves variaciones, no lo vale.

Cerrando la nota, es un título sobre Leonardo y sus creaciones (más que una adaptación del libro o de la película) le falta un poco de suspenso y un poco más de profundización en la historia, que se basa en descubrir lo que ansiosamente Da Vinci escondió para ser encontrado, por alguien que sepa apreciarlo.

PUNTAJE

+ Puzzles lógicos, aunque fáciles. Sistema de moral. Gran cantidad de objetos.

– No hay demasiados puzzles.

Leonardo Da Vinci

68%

BUENO

ficha técnica	
requerimientos mínimos	Procesador de 1Ghz – Placa de video de 64Mb – 256Mb de RAM - 2.3Gb de espacio libre en el disco rigido más 3.5Gb para Sims 2
Desarrollador: Creative Assembly	Distribuidor: Creative Assembly
Soporte Multiplayer: Hasta 6 jugadores	

Rome Total War: Alexander

POR Diego Bortman

COMPAÑEROS VS INMORTALES

Otra nueva entrega para este grosísimo juego de estrategia en tiempo real y por turnos, pero esta vez nos corremos un poco más al este y unos años antes del juego anterior. En esta ocasión nos ponemos en la piel de Alejandro Magno, para muchos el estratega más genial de todos los tiempos que con menos de 30 años conquisto gran parte de todo el mundo conocido.



LA CONQUISTA DE ASIA

Salvo por pequeñas pero importantes modificaciones a la IA y uno que otro detalle grafico, este juego es básicamente similar al Rome: tiene el mismo engine y gráficamente es lo mismo. Lo importante viene en las nuevas facciones, unidades y el particular modo de juego, pero antes comentemos un poco de la distribución de este juego.
Por ahora y hasta que salga a la venta el pack de Total War: Eras, donde están incluidos todos los juegos de la serie Total War y sus expansiones, solo podremos comprarlo vía internet en el sitio oficial; el único problema es que no se lo puede hacer de Argentina, así que para los interesados a esperar este pack o conseguirlo por otros medios non sanctos

CON 33 AÑOS CONQUISTO EL MUNDO, ¿VOS?

Ahora si, Alexander: TW nos pone en la piel de los Macedonios y su máximo rey y conquistador en una lucha continua contra el imperio Persa. Dadas estas condiciones y la pronta muerte del rey a los 33 años, el juego nos plantea la premisa de conquistar una cierta cantidad de provincias persas, es decir el imperio, en no más de cien turnos. afuera las largas partidas de varios cientos de turnos; también afuera quedan los diplomáticos ya que no reflejan el estado reinante entre estos dos imperios. Ni que decir de quedarnos en las ciudades conquistadas aumentando los recursos; no, acá debemos acudir al blitzkrieg, ir conquistando ciudad tras ciudad rápidamente dejándola apenas con una guarnición para que no se subleve y teniendo que enfrentarnos a innumerables hordas de soldados Persas, ya que al jugar de ''locales'' tendrán cantidades inmensas de recursos. Hasta acá todo bien y bastante realista; lamentablemente el juego no nos deja conquistar parte de la India, tal cual lo hizo el verdadero Alejandro, un punto muy flojo dada la calidad del realismo que se precia tener esta línea de juegos.

En cuanto a los gráficos, no se puede esperar nada nuevo. Muchas de las unidades son nuevas y muy pocas son las mismas del Rome, en todo esto manteniéndose la calidad del original. El mapa mundial da la impresión de estar hecho a las apuradas, sino fíjense la parte del territorio de Grecia. El sonido y la música se mantienen al mismo nivel también que el original.

Este juego es obviamente recomendado para aquellos que les gusta la serie Total War. El aspecto general del juego es el de una expansión no tan pulida con pequeños detalles que lo hacen parecer de una calidad general inferior a los varios mods del Rome que andan por la red, y dado que esta es la tercera expansión del juego, se esperaba bastante más. Probablemente esta sensación de dejadez se debe a que la mayoría del equipo debe estar preparando su próxima producción Medieval II: Total War y necesitaban plata, y como sabemos no hay nada más fácil que sacarle guita a un fan con este tipo de expansiones.



Ménage à Trois

UNIVERSOS VIRTUALES - MULTIPLAYER

Massive Multiplayer Online

POR Matias Leder

O EME EME O

Los juegos Masivos Multiplayer Online (MMO) son un género relativamente nuevo que llegó para quedarse y cada vez es más gente la que cae en sus garras y no puede -ni quiere- salir. Aún cuando los puristas del single player los catalogan de simplones, repetitivos o, simplemente, "boludos", la gente los juega mucho. Aunque pasó por un ligero estancamiento donde todos los juegos eran clones de Diablo II con alguna cosa nueva y mucha gente jugándolo, logró recuperase. Es así como hoy en día tenemos MMOs de autos, de aviones... Incluso de baile break dance. Fúmate esa, RTS. La gente juega a estos mucho, tal vez demasiado. Realmente es un género del que puede decirse que sus seguidores juegan hasta la muerte, pero ¿por qué?



PORQUE ESTAMOS ENFERMOS, CLARO

Y nos encanta. Nos volvemos adictos a estos juegos, que nos transportan a un mundo fantástico donde podemos hacer las cosas que quisiéramos hacer en la realidad, pero éste es un mundo en el que no estamos solos, sino que mucha gente siempre está junto a nosotros, ya sea con o contra nosotros, pero está. Y es ahí mismo donde el aspecto social humano salta a la vista y algo que no se ve en los juegos comunes comienza a manifestarse en esto: nuestra personalidad. Vean sus personajes y sus acciones en un RPG single player; notarán que pueden hacer lo que quieran. Sin importar que seas un maldito bastardo en la vida real, podés pasar un juego siendo un paladín de la justicia. Pero esto no puede pasar en un MMO. Tarde o temprano tu personalidad salta y la gente te empieza a conocer como sos de verdad; y con el tiempo, amistades y enemistades empiezan a formarse. El aspecto social de esta clase de juegos es posiblemente lo que los lleve a ser tan populares. Son todas las piezas que conforman nuestra forma de pensar como sociedad, de relacionarse y de competir.



PARA TODOS LOS GUSTOS

Hoy en día que el género se diversificó tanto, hay un juego para contentar a cualquiera. Los RPG de point and click siguen siendo populares, pero ahora tenemos una mezcla entre RPG y cualquier otro género metidos en este formato. Ya tenemos naves y autos; y pronto tendremos FPS e incluso deportes (NCsoft está preparando uno de fútbol del que ya me tocará hablar). Con tantas opciones de las cuales elegir nadie puede quedarse afuera, a menos que quiera claro. Pero hay otros que quieren quedarse afuera, con algunas razones válidas: para empezar, estos juegos requieren mucho tiempo. Todos conservan un sistema de niveles que en la mayoría de los casos crean tal diferencia entre principiantes y veteranos que separan a los jugadores; otros juegos mantienen el sistema de niveles sólo como una forma de jerarquía, pero sin influir realmente en el desempeño del personaje; pero de cualquier forma, para realmente llegar a disfrutar al máximo de un MMO hay que jugarlo mucho, y muy seguido. Esto deja fuera a la gente que trabaja horarios completos y que sólo puede jugar poco tiempo al día, aunque incluso dentro de este grupo muchos abandonan cualquier otra cosa para poder jugar. Por otro lado está el miedo al vicio. Algunos que se lograron desintoxicar del género tienen miedo de tocar un juego de estos otra vez por miedo a volver a caer en él, y otros más extremistas temen morir a causa de él después de ver a los casos de los ponjas.



¿VICIO? ¡¿MORIR?!

Si, es un vicio, yo lo sé, soy un vicioso. Sin embargo se habla de las muertes que causó (más precisamente en Asia), cuando algunos jugadores abandonaron sus trabajos y literalmente murieron de hambre frente a sus PCs por evitar perder tiempo y dinero en comer, utilizándolo para poder seguir jugando. Como pasa en otros asuntos, estos son casos extremos. Una persona que se juega al World of Warcraft hasta morir de hambre ¿está más loca que el que fuma cuatro atados de cigarrillos al día, sabiendo que va a vomitar sus pulmones en cualquier momento si sigue así? Éste es un vicio, y como todo vicio es algo controlable con fuerza de voluntad. Así como un fumador sabe que es malo para él y que si quiere fumar, al menos tiene que controlarse, es igual con esto. Esta clase de vicio puede no matarnos, pero va a destruir nuestra vida social, que casi siempre se ve resumida a la gente que conocemos en el juego. A mí, como vicioso, en muchas ocasiones me pasó por la cabeza faltar un día al laburo y quedarme jugando. Me pasó por la cabeza, nada más. Nunca falté a mi trabajo por quedarme jugando, y nunca me quise escapar del laburo para irme a casa a jugar. Pero conozco gente que sí, y es que este vicio es jodido, pero con autocontrol todo se puede. Qué quieren que les diga. Paren a un gamer vicioso y a un fumador vicioso al lado y díganme con cuál se quedan; tal vez el fumador no te hable todo el tiempo de un juego que no conocés ni te interesa conocer, pero al menos el gamer no apesta a humo y desprende freakismo de segunda mano que puede causarte cáncer de pulmón...



¿A DÓNDE QUIERO LLEGAR?

Ya me perdí en el camino. Pero no importa; sé adonde llegar. A la pregunta que hice al principio: ¿Por qué la gente juega tanto a estos juegos? Y la respuesta no es "porque estén buenos", "porque son mejores", "porque son más lindos". La respuesta está en nuestra forma de evolucionar. Toda nuestra vida crecimos en una sociedad y aprendimos a relacionarnos con gente, a formar amistades y enemistades, a compararnos y competir. En el alma de esa competencia nació el juego Multiplayer, y de él evolucionó el MMO. Ahora, en un MMO ya no somos dos, o cuatro, o treinta; somos miles de personas, relacionándonos, comparándonos y compitiendo por un objetivo particular, que ni siquiera tiene que ser el mismo que el de tu rival, es tu brecha personal qué querés romper, divirtiéndote en el proceso. Los viciosos de los MMOs son los mayores viciosos de entre todos los gamers viciosos, los que más vida social pierden. Y no nos importa serlo. No hay comparación a la sensación de luchar en un grupo (ya sea gremio, formación, brigada o convoy) y pelear con esa gente por un objetivo común (ya sea tomar un castillo, derribar un monstruo enorme o, simplemente, ganar fama). Es el espíritu competitivo de la humanidad, sumado a esa necesidad de relacionarnos con la gente, porque vos sabés, que al lado de ese muñequito en 2d o 3d que obedece tus órdenes hay otro similar, y detrás de él hay un ser humano, frente a su PC, que está pasando por lo mismo que vos.

Pinguinos al ataque

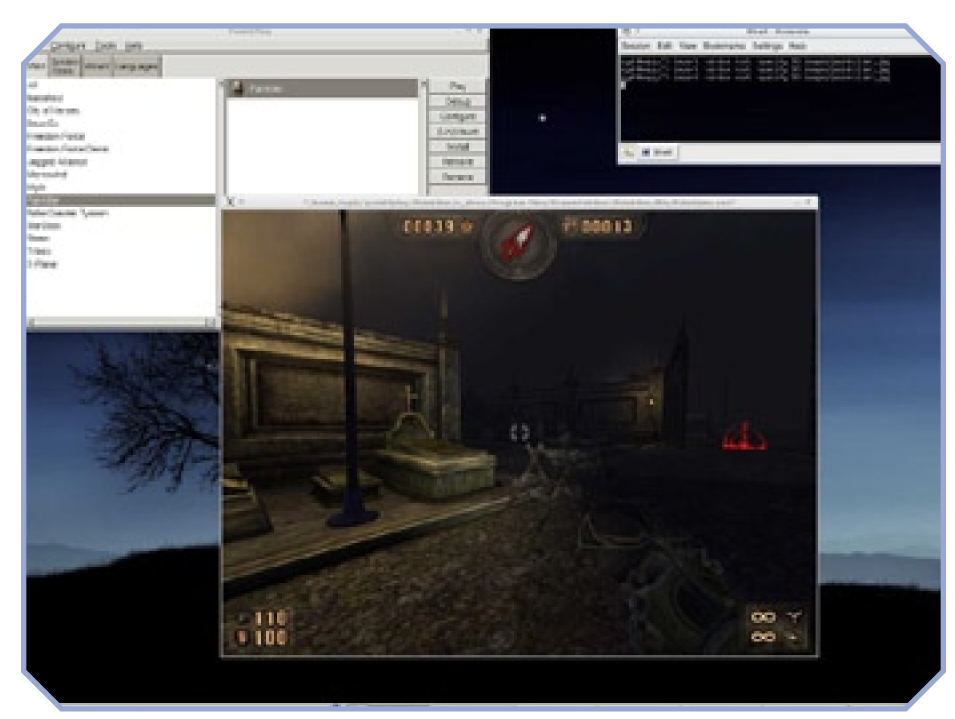
LINUX - SOFTWARE LIBRE

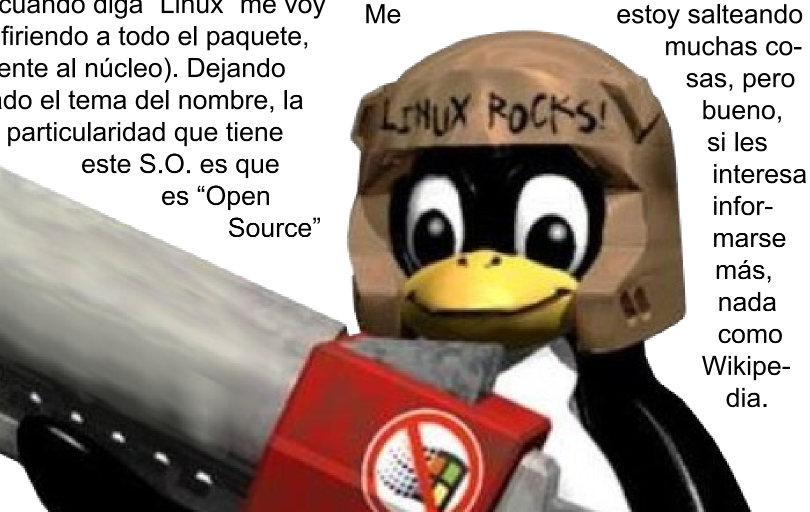
Introducción a Linux Gaming

POR Gustavo Sanchez

LIBRE, COMO EL SOL CUANDO AMANECE

Antes que nada, bienvenidos a esta nueva sección de la revista. Como habrán notado, acá se tratarán temas relacionados con software libre (en especial sus exponentes más famosos: Linux y el software GNU), y otros no tan libres. Calma, no se asusten, no vengo con (demasiados) divagues filosóficos sobre el Open Source, y se tratarán principalmente temas "jueguiles", nada de reviews extensivas de distribuciones ni de cómo instalar un modem ADSL USB marca Amigo.
Les haré una breve reseña para que todos estén medianamente informados de cómo viene la mano por estas tierras. Linux es el kernel o "núcleo" del Sistema Operativo; por sí solo, no sirve de mucho, pero por eso siempre que instala una distribución de Linux, se instalan miles de "servicios" y programas que en su mayoría forman parte de GNU. Así, a lo que la gente comúnmente se refiere como "Linux", su nombre, según muchos, es "GNU / Linux" (pero de acá en adelante cuando diga "Linux" me voy a estar refiriendo a todo el paquete, no solamente al núcleo). Dejando de lado el tema del nombre, la particularidad que tiene este S.O. es que es "Open Source" (código abierto, en español) o también se le suele decir "Free Software" dándole a "free" el sentido de libre, no de gratuito. ¿Qué significa esto? Que el software, además de ser ofrecido como binario o ejecutable, debe tener disponible el código fuente del mismo. Uno puede vender su programa, pero debe incluir el código fuente. Entonces "gratis" no implica "open source" ni a la inversa. Me estoy salteando muchas cosas, pero bueno, si les interesa informarse más, nada como Wikipedia.





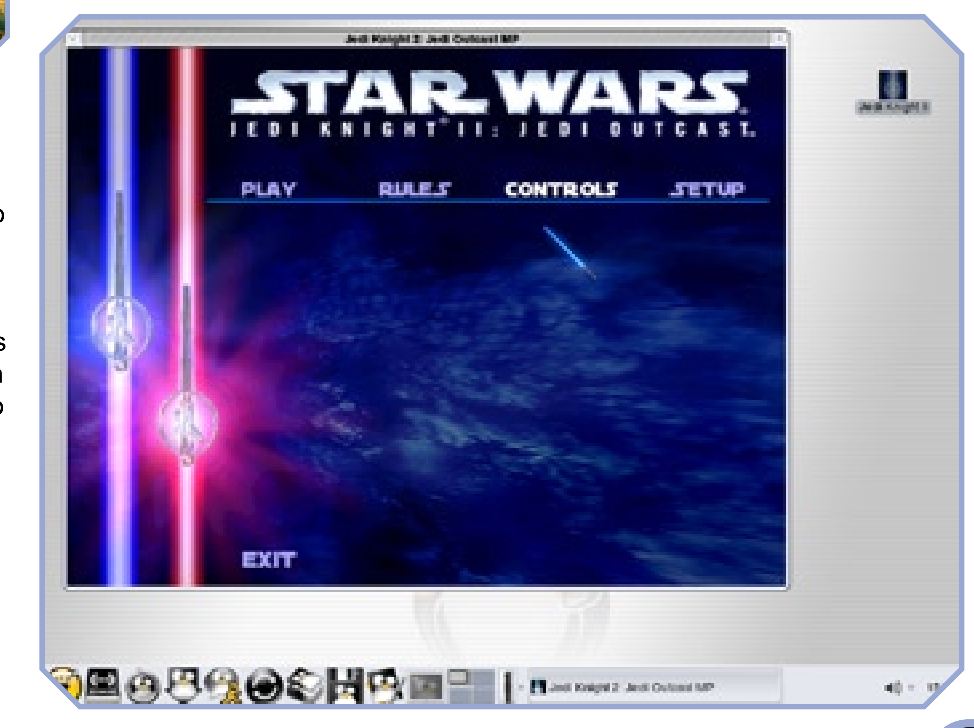
SUFICIENTE CHÁCHARA LIBRE, VAMOS A LOS JUEGOS

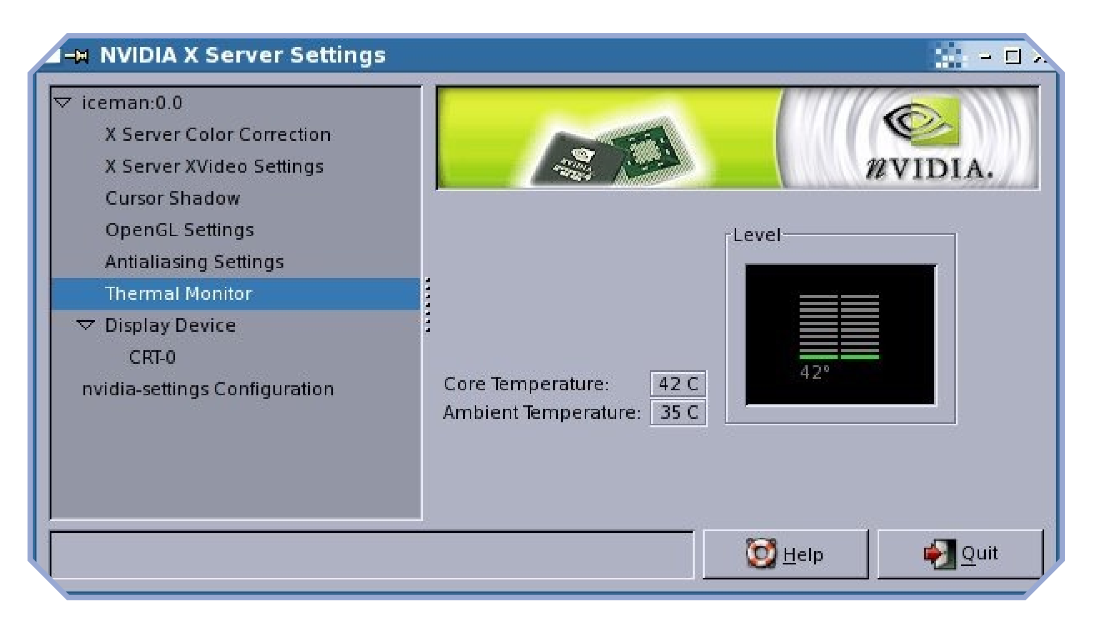
Bueno, no, todavía no, pero nos vamos acercando. Linux ya no pasa -tan- desapercibido por los fabricantes de hardware. Las grandes compañías comienzan a dar soporte a Linux, y aunque en muchos casos dejan bastante que desear, la cosa va progresando cada vez más. Podemos tomar a ATI y a nVidia como ejemplo: ambas empresas proveen en su sitio web drivers para Linux de 32 y 64 bits, y además de esto, nVidia también ofrece drivers para FreeBSD (otro S.O. libre basado en Unix).
Dejaré algo en claro: nVidia es la elección de los usuarios que compran un placa con Linux en mente, y si bien su rendimiento en este sistema en comparación con los drivers de Windows es de alrededor de un 10 o 15% inferior, poseen un panel de control bastante completo (tiene hasta monitor de temperatura de la placa). Por otro lado, el soporte de ATI, a pesar de haber mejorado durante los últimos meses, está un año o dos atrás de su competencia: su desempeño es muy inferior a los de Windows (el porcentaje varía mucho dependiendo del juego) y, para colmo, dan una sensación de abandono bastante fea; el panel de control es un chiste desde hace rato: sólo deja ajustar la corrección gamma y la segunda salida de video; el resto de las opciones se ajustan "a mano" con un editor de texto. Y sí, ya sé que si uno usa Linux, debe estar acostumbrado a configurar cosas con un editor de texto y esto no representaría un problema importante, pero hay que reconocer que es una implementación bastante desprolija por parte de ATI. ¿Y ya terminé de darle palos a los canadienses? Por ahora sí, pero esperen un ratito que continúo.



DIRECT EQUIS Y LA QUE TE REMIL

Si hay algo que hace que la mayoría de los juegos se queden sólo bajo los sistemas operativos de Microsoft es DirectX (de Microsoft, ¿de quién otro si no?). Basta mirar alrededor y notar que casi todos los juegos que fueron portados, fueron desarrollados bajo OpenGL. Lástima que son los menos, ya que el único groso de los juegos que demostró interes por Linux (y por el Open Source) fue John Carmack y su Id Software, cuyos juegos y engines corren por lo general sin problemas. Por ejemplo todos los Quakes, Dooms y derivados de estos como el Return to Castle Wolfestein; y cuando no son portados de forma nativa, corren sin demasiados problemas "emulándolos" con un programa llamado Wine. Bueno sí, en realidad no son emulados sino que Wine consiste en una "capa de compatibilidad" con Windows. (WINE = Wine Is Not an Emulator)
El problema viene, en cambio, cuando un juego está desarrollado bajo DirectX. Ahi surgió un proyecto derivado de Wine, el WineX, desarrollado por un grupo llamado Transgaming, y que luego pasaría a llamarse, finalmente, Cedega. Hay una amplia lista de juegos compatibles con Cedega, algunos bien y otros no tanto, pero es una lista que crece constantemente (en la cual hay juegos que andan muy bien como el Half Life 2 y el Battlefield 2). Esto, sin embargo, tiene dos puntos en contra, aunque se podrían discutir: Primero, es software pago, y si bien es Open Source, mucha gente ha muerto en el intento de compilar el código a mano y lograr que funcione bien, ya que la versión que está a la venta contiene ciertos paquetes "propietarios" que no pueden conseguirse de otra forma. A esto se suma que Transgaming





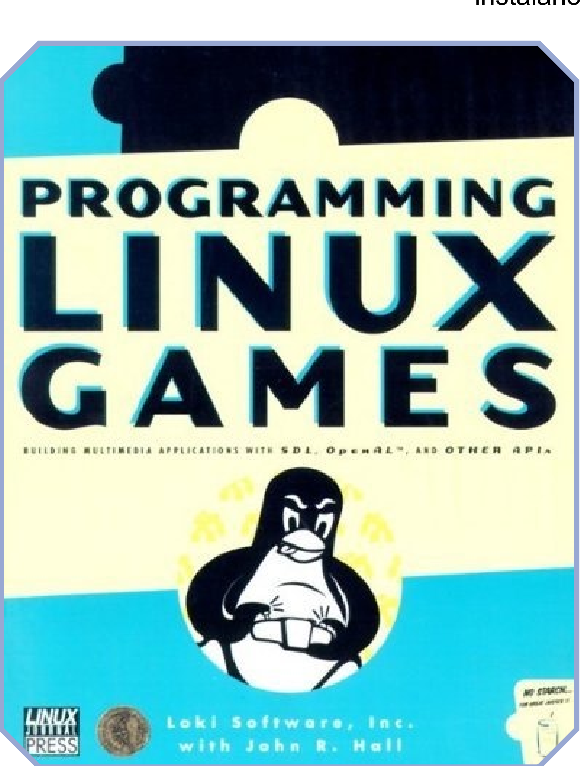
prohibió en cierta forma que las distintas distribuciones de Linux hagan sus propios paquetes del Cedega, y las repartan gratuitamente... Una pena. El segundo punto en contra que tiene (aunque no sé a quién echarle la culpa), es que anda apestosamente mal con los drivers de ATI, o directamente, no anda. Finalmente tenemos las últimas versiones de Wine (que sigue siendo gratuito y libre) que, al parecer, viene con mejoras en el apartado de DirectX. Todavía no lo probé, por lo que no puedo adelantar mucho; quedará para más adelante.

JUEGOS NATIVOS, ¿ESTÁN AHÍ?

En 1998 una empresa llamada Loki Software comenzó a hacer ports de juegos de Windows, entre los que se encuentran Soldier of Fortune, Unreal Tournament, Quake 3 Arena, pero desaparecería en el 2002 luego de presentar más de 15 juegos nativos para Linux. Aún así, muchos proyectos que se iniciaron en esta compañía no se han abandonado, como por ejemplo OpenAL, que fue adoptada por Apple y Creative, y el Simple DirectMedia Layer o SDL, que consiste en una biblioteca multimedia que sirve para programar software (no solamente juegos) a un nivel de abstracción que permite que dicho soft pueda ser portado fácilmente entre las distintas plataformas. Un ejemplo de la utilización de SDL es el Quake 4, que fue la primera vez que Id Software la implementó.

SOY UN GAMER, ¡QUIERO JUGAR!

En mi opinión, si sólo tenés ganas de jugar, sos alto gamer y te regocija ver los FPS por las nubes, jugar bajo Linux no es para vos. Al margen de esto, yo no creo que jugar bajo Cedega sea algo muy distinto a un capricho. Seamos francos, ¿para qué vamos a rompernos la cabeza haciendo andar el F.E.A.R bajo una suerte de emulación cuando puedo instalarlo en Windows y regocijarme con sus gráficos con solamente tres clicks?
Ajá, entonces... ¿Linux es un embole? ¡No! Sólo que aún no es para gamers -y solo Alá sabe si lo será algún día-, pero eso no significa que uno no tiene con qué divertirse, si decide pasarse al bando del Código Libre. Porque hay mucha gente, como yo, que le siente “otro gustito” a jugar bajo Linux, y no le importan esos FPS menos a la hora de jugar al Doom 3. Y eso sin mencionar la gran cantidad de juegos gratuitos de los cuales se encuentra disponible el código. Una verdadera joya para quienes les interesa aprender.
Por hoy, esto es todo, espero que quienes hayan llegado a esta parte de la nota y no hayan desistido de usar Linux, tengan suficientes ganas de jugar, porque ya tengo algunas joyitas dando vueltas que generan una adicción bastante jodida. Y quienes sí hayan desistido, no se preocupen, que muchas de estas joyitas también corren en Windows -sólo que en Linux tiene ese “qué sé yo” que hace que sean mejores.





El destructor de CDs

El invento al pedo que todo el mundo comprará

POR Matías Leder

Desde la creación del control remoto, la humanidad se encuentra en un viaje frenético a un mundo donde mover un dedo es algo agotador; prueba de eso son los destructores de documentos, en los cuales ponés un papel de un lado y escupe tiritas por el otro, este invento es útil ya que romper un papel con las manos es agotador. Con la era digital en la que vivimos el papel está siendo reemplazado por unos y ceros contenidos en simpáticos discos plásticos que, a pesar de su increible fragilidad, deben ser destruidos y para eso se inventó el destructor de CDs: un aparato que, por decirlo de manera criolla, cuesta un huevo y los hace pelota. El costo estimado de este aparato rondaría los 217 dolares que, traducido a nuestra baqueteada moneda, suman 672.70 pesos. Bastante. Más aún si tenemos en cuenta que muchos CDs se rompen con sólo dejarlos parados y mirarlos fijamente. Y aquí viene Gaming-Factor al rescate, para evitarles tener que desembolsar casi 700 mangos para obtener una forma de eliminar la información comprometedora de un CD y, así, dejarles más dinero libre para gastar en hard y juegos.

METODO I: HAMMER TIME.

•**Necesitás:** Objeto contundente, al menos un miembro prensil.
•**Costo estimado:** $0

Simplemente colocá el disco sobre una superficie medianamente firme y golpealo con lo que tengas a mano. Este método aparentemente sencillo puede no serle útil a todo el mundo, en especial a gente cuya búsqueda de comodidad haya atrofiado sus sentidos y coordinación (por ejemplo: el yanki promedio) ya que el resultado probable sea que falle el golpe y termine rompiéndose los dedos. Pero si de todas maneras piensan intentarlo no se olviden de llamarme para mirar.

METODO II: ULTIMATE BINARY FRISBY

•**Necesitás:** Un perro, u otro compañero.
•**Costo estimado:** $0

A menos que busques uno de esos perros de raza, un perro no cuesta nada. Hay miles de perros por ahí que esperan que uno los levante. Y resulta que los CDs, con algo de práctica, pueden ser lanzados como un frisby; así que sólo queda llevar al perro a un lugar abierto y lanzarle el disco. Por delicado que el perro sea, ningún CD va a aguantar más de un mordisco. En casos extremos un compañero de trabajo puede oficiar de perro incluso inadvertidamente, basta con esperar que bostece y lanzarle el disco a la boca con fuerza.

METODO III: DATA JELLY-O

•**Necesitás:** Acetona técnica.
•**Costo estimado:** $17 por litro



La acetona es un líquido aparentemente inofensivo que se consigue en cualquier farmacia, pero que transforma el plástico en una especie de gelatina en poco tiempo. Basta un pequeño chorrito para transformar el CD en una masa uniforme y bastante asquerosa. Para un aprovechamiento total de la técnica, asegurate de poner el CD en el asiento de la persona que peor te caiga en la oficina antes de agregar el ingrediente especial.

METODO IV: COMÉRTELO

•**Necesitás:** Pelotas.
•**Costo estimado:** $0

En un método popular de antaño, inmortalizado por las peliculas, la informacion en papel era destruida al ingerir el mismo. Hoy en día todo está en CDs, pero ¿qué nos impide hacer lo mismo? Comerse un CD requiere más que nada enormes huevos. El material de los CDS al partirse tiene filos y puntas similares al vidrio, por lo que después del primer mordisco puede llegar a doler bastante. Pero que eso no te detenga, seguí masticando hasta que no quede rastro del



pr0n que guardaste en un CD de la oficina. Como agregado podrías sumarle un par de litros de vodka para ayudarte a tragar las piezas, todo depende de tu presupuesto.
Con estos métodos se demuestra que destruir un CD puede ser barato y original también. Sin embargo hay mejores maneras de proteger la información sin destruirla, basta con escribir en el CD: “Canciones sueltas de Miranda”, nadie en su sano juicio metería eso en su lectora de CD.

Walt Disney Pictures
Presents
Pirates of the Caribbean
LeChuck's Revenge
Now Playing !
www.somethingawful.co